

STEVEN SPIELBERG DIGITAL YIDDISH LIBRARY

NO. 02122

SHPIIL UN FARVAYLUNG

Motl Gilinski

•



NATIONAL YIDDISH BOOK CENTER
AMHERST, MASSACHUSETTS

NATIONAL YIDDISH BOOK CENTER
AMHERST, MASSACHUSETTS
413 256-4900 | YIDDISH@BIKHER.ORG
WWW.YIDDISHBOOKCENTER.ORG



MAJOR FUNDING FOR THE
STEVEN SPIELBERG DIGITAL YIDDISH LIBRARY
WAS PROVIDED BY:

Lloyd E. Cotsen Trust
Arie & Ida Crown Memorial
The Seymour Grubman Family
David and Barbara B. Hirschhorn Foundation
Max Palevsky
Robert Price
Righteous Persons Foundation
Leif D. Rosenblatt
Sarah and Ben Torchinsky
Harry and Jeanette Weinberg Foundation
AND MEMBERS AND FRIENDS OF THE
National Yiddish Book Center



The *goldene pave*, or golden peacock, is a traditional symbol of Yiddish creativity. The inspiration for our colophon comes from a design by the noted artist Yechiel Hadani of Jerusalem, Israel.

The National Yiddish Book Center respects the copyright and intellectual property rights in our books. To the best of our knowledge, this title is either in the public domain or it is an orphan work for which no current copyright holder can be identified.

If you hold an active copyright to this work – or if you know who does – please contact us by phone at 413-256-4900 x153, or by email at digitallibrary@bikher.org

מ. גילינסקי, י. גרונדמאן, ק. וואפנער

שפיל און פארזייקונג



סארלאג סקים-ביבליאטעק ● נומ. 6

1938

ו ז א ר ש ע

SZPIŁ un FARWAJŁUNG

-- **Biblioteka Skifu Nr. 6** --

Odbito „Renoma“, Warszawa.

פ א ר ו ו א ר ט

אונזער בוך „שפיל און פארווילונג“ דערשיינט אין אן אומרוואיקער צייט. שוידערלעכע טעפארן לוייערן אויפן ארבער טערקיינד, אויפן פאלקסקינד. אָבער מיר גערענקען: די גער פארן זענען פאריבערטייענדיקע, אין דער צייט, ווען אייביק איז דער דראַנג פון קינד צו פרייד, אייביק — זיין שמרעכונג צו ברענגען צום אויסדרוק זיין אינדיווידואליטעט אויף זיין אייגנארטיקן קינדערישן אויפן.

דאָס נאַטירלעכע נישט געצוממע און נישט געהאַמע-וועטע לעבן פון קינד — דאָס איז דאָס לעבן אין שפיל. דאָ לעבט איבער דאָס קינד זיין ערשטע גרויסע גייסטיקע פרייד — די פרייד פון באַהויפטן זיין אייגענעם אײַך, דאָ אַנטפלעקט זיך דאָס ערשטע פעלד פאר דער שפּירלדיקער פאַנטאַזיע, דאָ שליסן זיך אָדער טריגן זייער אַנטוויקלונג אוראַינסטינקטן, דאָ וועקט זיך דער סאַציאַלער געפיל אָדער עס אַנטפלעקן זיך די אַסאַציאַלע אייגנשאַפטן פון באַזונדערע יעכידים.

אין דער מאָדערנער דערציונג איז דערײַבער שפיל און פאַרווילונג נישט קיין אָפּרן פון דער אַרבעט, נאָר איינער פון די וויכטיקסטע גרונטלעמענטן. דאָס קינד לעבט אין שפיל און אַנטפלעקט זיך אין שפיל. דאָ האָט עס די ערשטע געלע-גענהייט צו זיין יוישערדיק אָדער אומיוישערדיק, ענאָאיסטיש אָדער באַוועריש, מער אָדער ווייניקער שעפּעריש. דאָ געפינט עס די ערשטע סאַציאַלע און שאַפונגסמומלן, שטויסט זיך אָן אויף די ערשטע פאַרערונגען פון אָרטאָנאָמיע און דיס-ציפלין, דאָ באַגעגנט זיך עס מיט דער ערשטער נויטווענדיקייט פון שמרענגער דיכציפלין.

ווער עס וויל דעם דיכטער קענען, מוז אין דעם דיכ-טערס לאַנד גיין. דער דאָזיקער געדאַנק לאָזט זיך איבער-

פראזירן: „ווער עס וויל דאָס קינד קענען, מוז אין דעם קינדס
לאַגער גיין“ — און די מעלוכע פֿון קינד — דאָס איז די
וועלט פֿון שפּיל. און יעדער מאָדערנער דערציער ווייס שוין,
אַז ביכדיי צו דערציען און ווירקן, מוז ער גיין אינם קינדס
לאַגער און אַז דאָס באַדייט לעבן צוזאַמען מיטן קינד און,
טויערעם קאַלן, שפּילן זיך צוזאַמען מיטן קינד.

דער קינדער־קאַלעקטיוו איז אין שפּיל גאַנץ שעפּערדיש. די
היים און די גאַס גיבן געוויינלעך שטאַף פאַר שפּילן, אָבער
יעדער קינדער־קאַלעקטיוו וואַריאירט די דאָזיקע שפּילן אויף
זיין אַרטיגנעלן אויפן. און אָט די שעפּערישקייט האָט מערסטנס
טייל אַ שייכעס בלוז צו וואַריאַנטן. דאָס קינד לעבט מיט
די אינטערעסן פֿון אַרום און די טעמאַטיק פֿון די פּריווע
שפּילן — דאָס איז געוויינלעך די גליענדיקסטע טעמע פֿון
דער צייט. דערביכער זענען אַזוי פאַרענדערלעך די טעמעס פֿון
שפּילן. היינט קענען זיין אין דער מאָדע זעלנער, מאָרנן —
זיעס, פּאַשיסטן, טראַמוויי, באַן א. א. א. וו.

אָבער גראַד אין באַצוג צו דער טעמאַטיק פֿון דער שפּיל־
האַט דער דערציער איינע פֿון די דאַנטבאַרסטע אויפגאַבן. דער
דערציער זאָרנט נישט בלוז וועגן דעם, אַז דורך דער שפּיל
זאָלן געפֿענגט ווערן די סאָציאַלע געפילן און דערדריקט ווערן
די אַסאָציאַלע נייגונגען און ווילדע אינסטינקטן — נישט
בלוז וועגן דעם, אַז די שפּיל זאָל זיין אַ סטימול צו זעלבסט־
דיסציפּלין, — דער דערציער קען באַרייכערן דאָס לעבן פֿון
קינד און פֿון גאַטצן קינדערשן קאַלעקטיוו דורך נייע טעמעס
פֿון שפּיל, ער האָט מעגלעכקייטן אַרײַנצוברענגען אַ שעפּע
פֿון רייכקייט און קולטור אין לעבן פֿון קינד; און דער לערר
ציער עפנט טאַקע פאַרן קינד נייע האַרײַזאָנטן, ווען ער צינדט
אָן, לעמאַזשע, די קינדערשע פּאַנטאַזיע מיט דער גרויסקייט
פֿון אַ בייניש מיכאַלעוויטש און פֿון אַנדערע העלדן פֿונם אַר־
בעטער־קלאַס און פֿון דער גאַנצער מענטשהייט; און ווען די
קליינע כעוורע ווערט, אַ דאַנק דעם דערציער אָדער העלפּער,
פאַרבאַפּט מיט די רייכע פּאַסירונגען פֿון מיכאַלעוויטשעס
לעבן, אָדער מיט דער העלדישקייט פֿון קאַלומבוס, נאַנסען, אַמונד־
טען, כּושעל־וסקין־אָרצעס און אַנדערע, שאַפט זיך שוין דורך
דעם בעמײלע שטאַף פאַר אויסלעבן זיך אויף אַ העכערע
מאָדרייגע פֿון קולטור, — פאַר נייע שפּילן, און, פאַרקערט,

ווען דער דערציער פירט אריין אין לעבן פון קינדערשן קאָ-
 לעקטיוו שפּילן אין פּאַלעקספּעריזיעס, אנטלויפן פון סיביר,
 עפּיזאָדן פון העלדישן קאַמף א. אַנד. — עפנט ער בעמיליג
 פאַרן קאָלעקטיוו פּרישע האָריוזאַנמן און פירט אריין אַ העכערע
 קולטור אין דער קינדערשער סוויוע. די זאַהן וועגן דער מע-
 מאַטיק פון שפּילן איז דעריבער אַן ערשטראַנגיקע דערציונגס-
 אויפנאַבע. און דאָס בוך, וואָס לינגט פאַר אונז איז אַ רעזול-
 טאַט פון דער דאָזיקער זאַהן.

דאָס בוך „שפּיל און פּאַרוויילונג“ איז אַ פּראָדוקט פון
 פּיליאָריקער דערפאַהונג פון 3 טאווייריס, וועלכע אַרבעטן
 אויף פאַרשידענע געביטן פון דערציונג: אין שול, אין מעדעס-
 טאַטאַטאָריע און אין סאָציאַליסטישן, דערציונגסדיקרויזן, — אין
 „סקיפּ“. דער הויפט-ציל פון בוך איז באַווייזן דען די מעמאַטיק
 פון די שפּילן דורך פאַרעפנטלעכן 234 פאַרשידענע שפּילן,
 רואיקע און סאוועגלעכע, צוגעפאַסט פאַר פאַרשידענע עלטער.
 דאָס דאָזיקע בוך קען זיכער זיין טוצלעך נישט בלויז פאַר
 יעדן אינציוויקן דערציער און פאַר יעדן קינדערשן קאָלעקטיוו;
 פון דעם פּריער געזאַגטן דרינגט, אז דאָס בוך קען זיין נוצ-
 לעך אויף ביכלאַר הייכער, קולטורעלער און פּילאָפּאָגיקער
 מאַכן דאָס גרויע לעבן פון יודישן אַרבעטער און פּאָלקס-דינע.
 דאָס בוך, ווי געזאַגט, איז אַ פּרוכט פון דערפאַהונג. דאָס
 איז אַ זאַמלונג פון שפּילן, וועלכע זענען אויסגעפּרובירט גע-
 וואָרן אין דער סאָציאַליסטישער דערציונגס-אַרבעט, אין אונז-
 זער וועלטלעכער שול און אין דער מעדעס-טאַטאַטאָריע. די
 דערציונגס-אַרבעט אין די אַלע דריי זענען אַרבעט די געמיינזאַמע
 פיל נאָענטעס. די אַלע דריי געביטן פאַרבינדט די געמיינזאַמע
 שמרעבונג צו דערציען אַ נייעם, פרויען און טעטיק מענטש,
 זיי פאַרבינדט דער גייסט פון קאַמף און באַווערשיקייט; זיי
 פאַרבינדט די געמיינזאַמע שמרעבונג צו געבן דעם קינד פון
 גראַען קעלער און ענגן בוידיס-שטיבל דאָס מאַקסימום פרויע,
 וואָס זיי קומט און פון וועלכער זיי זענען אזוי אַזט באַרויבט
 צוליבן בוישענדיקן לעבן, וואָס הערשט אַרום. דער דאָזיקער
 גייסט האָט זיך אָפּגעשפּיגלט אויך אויפן באַראַקטער פון דער
 זאַמלונג. די מעכאַבריס האָבן צונויפגעזאַמלט פיל קאָלעקטיווע
 שפּילן, וווּ מען געפינט דאָס ברייטסטע פעלד פאַר די געפילן
 פון באַווערשאַפט. די מעכאַבריס האָבן אַריינגעפירט קונצן,
 פאַרוויילונג-שפּילן, וואָס האָבן געבוירן נישט איין מאָל אין

קרויז אָדער קלאַב, וווּ זיי זענען אַדורכגעפירט געוואָרן, קוואַלן
הילכיקן קינדערשן געלעכטער.
עס בלייבט צו ווינטשן, אז די זאַמלונג זאָל אויספירן דעם
געשמעלטן ציל: באַדרייבערן דאָס לעבן פון קינדערשן קאַלעקט
טיוג אַרויסברענגען אויפן אויבערפלאַך וואָס מער קוואַלן פון
זוניקער שרייך און קלינגענדיקן געלעכטער.

5. האַדעס.

רואיקע שפילן

דער זאָלאָגישער גאַרטן איפן טאָול

יעדער שפילער באקומט א זייטל פאפיר, אויף וועלכן עס איז אָטגעשריבן א נאָמען פֿון א באַלעכיי און א לויף-נומער. די שפילער האַרפֿן לויטן סידער צוגיין צום טאָול און אָנציי-כענען דעם באַלעכיי, וואָס איז אָטגעשריבן אויף זיין זייטל פאפיר און אָנשרייבן ביים זייט זיין נומער. דערביי האַרפֿן די אויבעריקע שפילער טרעפֿן לויט דער צייכענונג, וואָס פֿאַר אַ באַלעכיי האָס איז. דעם ענטפֿער מיטן נומער פֿון דער ציי-כענונג האַרפֿן זיי אָנשרייבן אויף דער צווייטער זייט פֿון זייער פאפיר.

עס געוויינט דער, וועמענס צייכענונג עס איז פֿאַרשטאַנען געוואָרן דורך דער גרעסטער צאָל אָנטיילנעמער. מיט די פֿאַר-שריבענע נומערן איז לייכט דורכצופֿירן די קאָנטראָל.

פּאַנאַנדערפֿיען אַ וואַרט

צאָל אָנטיילנעמער: ביז 20; שפילצייט: אַ
בלויפעדער און פאפיר; ציל פֿון שפיל:
אויפֿמערקזאַמקייט.

די שפיל קען מען שפילן שריפטלעך און מינדלעך.
עס האַנדלט זיך אין דעם, וואָס יעדער מיטשפילער, אָדער

יערע גרופע שפילער האָט רעכט צוצוגעבן איין קלאַנג, ביו עם ווערט נישט צונויפגעשמעלט אַ גאַנץ וואָרט. דערביי דארף מען געדענקען דעם קלאַל, אז ווער עם ענדיקט האָס וואָרט דער איז פאַרשפילט. די קלאַנגען קען מען צוגעבן סיי פון פאַרנעם, סיי פון סאָף.

לאָמיר זאָגן, אז עם שפילן 3 מאָן. דער ערשטער הויכט-אָן מיטן קלאַנג „ש“, האָבנדיק אין זינען דאָס וואָרט „שלאַ-סער“.

3-טער	2-טער	1-טער
שאַד (שאַרלאַטאַן)	שאַ (שאַנדע)	ש (שאַקסער)
שאַרלאַט	שאַרלאַ	שאַרל
	שאַרלאַטאַן	שאַרלאַטאַ
	דער צווייטער האָט פאַרשפילט.	
אָדער אַ צווייטן ביישפּיל. עם שפילן 2 מאָן, בערל און שמערל:		
	ש מ ע ר ל	פ ע ר ל
טו (טונעל)		ט (טרומייט)
צייטו		ייטו (צייטונג)
צייטונג		צייטונג
	שמערל האָט פאַרשפילט.	

מעטאָדישע אָנווייזונגען :

1. אַ וואָרט פון ווייניקער, ווי 5 קלאַנגען ווערט נישט גע-
נומען אין אַכט;
2. פאַרייניקטע קלאַנגען — וו, מוּש, זש — ווערן נישט
פאַנאַנדערעמעטילט;
3. דער, וואָס פאַרענדיקט דאָס וואָרט, דער פאַרלירט איין
פונקט;
4. אויב עמיצער פון די שפילער בלייבט שטיין און ווייסט
נישט ווי אזוי מען קען פאַנאַנדערבויען פון געגעבענעם
טייל אַ וואָרט — דארף ער מעלדן: איד גיב זיך אונטער
און ער פאַרלירט דעם פונקט;

5. אויב עמוצער האָט סטאַם צוגעגעבן אַ קלאַנג, נישט האָבנדיג
דיק אין זינען קיין שום וואָרט — פארלירט ער 3 פונקטן,
אפילו דאָ, ווען דער קעגנער האָט געמאָלדן: איך גיב
זיך אונטער;
6. דער, וואָס פארלירט 10 פונקטן, ווערט פארעכנט פאר אַ
פארשפילטן און די שפיל הויכט זיך אָן פון האָס ניין.

די מאטבייע אין האנט

צאל אַטמולגעמער: 2—6; שפולצויג:
אַ מאטבייע; ציל פון שפיל: איבן גער
שיקסקויט און אויפמערקזאַמקייט.

פון בירע זייטן טיש זיצן צוויי גרופן. די הענט האַלטן
זיי אונטערן טיש. אין איין ריי גיט מען זיך איבער אונטערן
טיש אַ מאטבייע. יעדע ריי האָט אַן אַנפירער. ווען דער
אַנפירער פון דער ריי, וווּ מען גיט זיך איבער די מאטבייע,
רופט אים: „איינס, צוויי, דריי!“ דאָרפן אלע שפילער פון
זיין ריי אַרויפלייגן די הענט אויפן טיש מיט די האַנדיעס
אַראָפּ. דער אַנפירער פון דער צווייטער ריי דאַרף טרעפן
ווער עס האָט די מאטבייע. אויב ער טרעפט באַקומט די מאַט
בייע זיין ריי און די פארשפילטע דאַרפן טרעפן.
מעטאָדישע אַנווייזונגען:

1. די מיטשפילער קענען געבן אייזעס זייערע אַנפירער וועגן
דעם, ביי וועמען די מאטבייע געפינט זיך. עס דעצידירט
אַבער בלוז דער אַנפירער;
2. מען דאַרף זיך באַמיען צו באַשאַפן דעם אייטערדיק, אַז
די מאטבייע איז פונקט אין דער פאַרקערטער ריכטונג פון
טיש, וווּ זי איז אין דער עמעסן.

עניניקראפערדיע

צאל אָנטיילגעבער: ביו 20.

אלע אָנטיילגעבער האָרפן האָבן ביי זיך אַ בלייפערער און אַ בוויגעלע פּאַפּיר, וועלכן מען האָרף צעטיילן אויף רובריקן לויט פּאַלקגערן אויפן:

מ ו ז י ק	(1) מאַניושקאַ (2) מענדעלסאָן (3) מאַצאַרט	וויעניאָוסקי וואַגנער
וויסנשאַפט	(1) (2) (3)	
יידישע ליטעראַטור	(1) מענדעלע (2) מעדעם (3)	וויסנבערג
פוילישע ליטעראַטור	(1) מיצקעוויטש (2) (3)	וויספיאָנסקי
וועלט- ליטעראַטור	(1) (2) (3)	ווערן
מעלוכע - לייט	(1) (2) (3)	וואַיטשעכאָוסקי
אַרבעטער-טוער	(1) מעדעם (2) מיכאלעוויטש (3)	וואַנדערוועלדע
אַרטיסטן	(1) מאַרעווסקי (2) (3)	

אין דער ערשטער רובריק שרייבט מען אָן די נע-
ביטן, פון וועלכע מ'דאַרף אויסזוכן מאַקסימם צו 3 באַרימ-
טע נעמען, וואָס הויבן זיך אָן מיט דעם זעלבן אָס.
דעם אָס באַשטימט דער אָנפירער נאָכדעם, ווי אַלע האָבן
שוין צוגעגרייט די רובריקן.

דאָן גיט דער אָנפירער אַ קוק אויפן זיינערל — גיט דעם
אוילעם 10 מינוט צייט און זאָגט אַרויס הויך דעם אָס. לעמאַש
„מעם“, אָרער „טעם“. ווען עס ענדיקט זיך די 10 מינוט —
צוילן אַלע איבער וויפּיל נעמען יעדער האָט אָנגעשריבן און
גיבן איבער דעם אָנפירער די צאָל. דאָן מעלרעט דער אָנפירער
אן אַנדער אָס, לעמאַש „וואָוו“ און עס כאַזערט זיך איבער
דאָס זעלבע.

ב א מ ע ר ק ו נ י :

מען קען אויך די שפּיל דורספירן אויף פּאַלנעריקן

אויפן :

יעדער פון די אָנטיילנעמער דאַרף פאַרשרייבן ביי זיך
אויף אַ זייטל פּאַפּיר 20 פאַרשידענע ווערטער, וואָס ווערן
דיקטירט דורך דעם אָנפירער. צב"ש: בלום, היסטאָרישע
פּערזענלעכקייט, טייך, שטאָט, פּויגל א. א. וו.; דאָן רופט
אָן דער אָנפירער אָן אָס און אין מעשעך פון 3—5 מ-
נוט דאַרף יעדער שפּילער אָנשרייבן אַ נאָמען פון יעדער
פון די 20 זאַכן, וואָס זאָל זיך אָנהויבן מיט דעם אָס.
צום ביישפּיל: עס ווערט אָנגערופן דער אָס „ר“. בלום
רעזעדאַ, היסטאָרישע פּערזענלעכקייט — רישעליע, טייך
ריין, שטאָט — רעמבערטאָוו א. א. וו.

עס געווינט דער, וואָס האָט באַוויזן אין דער באַ-
שטימטער צייט אָנצושרייבן די גרעסטע צאָל נעמען.

אינטעריגענץ

צאל אַנטוילנעמער: אומבאַגרענעצט; שפּיל-
צייג: אַזויפיל בלויפּעדערס און פּאַפּיר,
וויפּיל שפּילער.

דער אָנפירער רופּט אַײַס אײַן וואָרט, געװונטשן אַ לעב-
גערס מיט פּאַרשידענע װאָקאַלן. קומשױל: פּראָלעטאַרישקײט.
אַלע אָנטוילנעמער דאַרפן פּאַרשױבן דאָס װאָרט בײַ זיך
אויף אַ בױגן פּאַפּיר. די שפּיל באַשטייט אין דעם, װאָס מען
דאַרף צוזאַמענשמעלן װאָס מער הױפּטװערטער (אין אײנצאַל!),
באַנענדיק נאָר די אױסיעס, װאָס געפּינען זיך אין דעם גע-
געבעניס װאָרט.

פּון פּרעדער װערט באַשטימט די צײט, װאָס מען קרײנט
אויף דעם, און װען דער טערמין ענדיקט זיך — דאַרף מען
פעסטשמעלן װער עס איז דער געװונענער.

דאָס װערט באַשטימט אויף אַזאַ אױפן: דער, װאָס האָט
די גרעסטע צאָל װערטער, דער לײענט פּאָר הױך זײן לײסטע,
אַלע אײבעריקע קוקן נאָך בײַ זיך און שטױבן אױס די װער-
טער, װאָס כאַזערן זיך אײבער בײַ זײ.

שפעטער לײענט פּאָר דער צװײטער, און אַזױ אַלע לױט
דער דײ, בײַ װעמען עס איז געבליבן די גרעסטע צאָל װער-
טער נישט אױסגעשמאַכענע, דער רעכנט זיך פּאַר דעם געװ-
נענעם.

מעטאָדישע אָנוײזונגען:

1. אַן „אָ“ קען מען נישט פּאַרביימן אויף אַן „אַ“;
2. אַ שטומער אַלעף קען װערן אױסגענוצט נאָר, װי אַ
שטומער אַלעף;
3. אַ יוד אַלס קאָנסאַנאַנט קאָן נישט פּאַרטױשט װערן אויף
אַ יוד אַלס כּיריק;
4. װי, יי, טש, זש — װערן נישט צעטױלט און קענען אױס-

- גענוצט ווערן נאָר אַלס אַזעלכע;
5. אויב אַ קלאַנג באַזערט זיך איבער עטלעכע מאָל אין גע-
 געכענעם וואָרט, קען מען אים אַזויפיל מאָל אויך אי-
 בערכאָזערן אין געשאַפענעם וואָרט. לעמאַשיל: אין וואָרט
 „פּראָלעטאַרישקייט“ געפינען זיך צוויי „טעסן“ — מען
 מען מאַכן אַ וואָרט, ווי „טאַרט“, וואָס האָט אויך אַזוי
 פיל „טעסן“; אָבער נישט „פאַפע“, ווייל אַ „פּ“ איז אין
 וואָרט נאָר דאָ איינער;
6. ביישפּילן פון ווערטער, וואָס מען קען שאַפן פון געגע-
 בענעם וואָרט „פּראָלעטאַרישקייט“: מייטל, מיטל, אַרט,
 קאַרט, פאַרט, טראַט, קראַטער, ראַפע און אנדערע, גאַנצע
 צענטליקער.

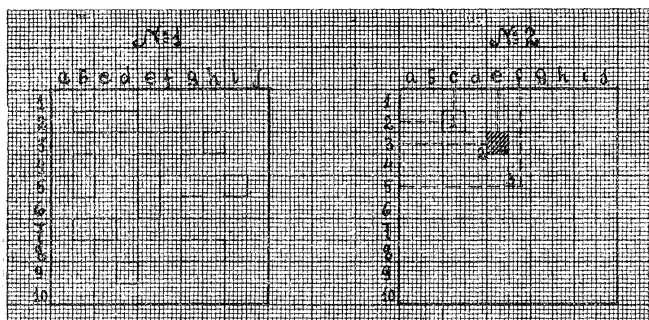


יאם-שאַנט

ס'נעמען אַטמיוול 2 שפּילער; ציל: איבן
 אַרוענטאַציע אויפן שעטער, לויט אַ פּלאַן.
 דער אינהאַלט פון שפּיל איז אַזא: צוויי שפּילער האָבן
 פאַר זיך אויף אַ קוואַדראַט אויסגעשטעלט שיפן. איינער שיפן
 צום צווייטן און באַמוט זיך צו דערטרינקען די שיפן פון קעג-
 נער. ס'פאַרשפּילט דער, וואָס האָט פריער פאַרלוירן אלע זיינע
 שיפן.

דער פּלאַן פון שפּיל: צוויי קוואַדראַטע באַסיינען „א“ און
 „ב“ (10 קעסטעלעך אויף 10). יעדער שפּילער שטעלן צוויי
 ביי זיך אויפן באַסיין 9 שיפן, און דער קעגנער נאָר נישט
 זען זיין פּלאַן: 4 שיפן 1-קוימענדיקע, 3 שיפן 2-קוימענדי-
 געדיקע און 2 שיפן 3-קוימענדיקע. אַ קוואַדראַטל רעכנט זיך
 אַלס איין קוימען, צוויי קוואַדראַטלעך = 2-קוימענדיקע אַ.א.וו.
 מען דאַרף געדענקען, און 1) די שיפן טאַרן נישט שטיין ביים

ברעג, דאָס הייסט, אַז זיי מוזן שטיין מינימום 1 קעסטלע פון האַנד; (2) אַז פון איין שיף ביז דער צווייטער מוז אונד זיין מינימום איין פרוי קעסטלע. מ'קען אָבער די שיפן פאַ- נאָדערשטעלן אין אַ באַליביקן סיידער.



יעדער שפילער גיט לויט דער רוי דריי שאַסן. דער ער- שטער גיט, צום ביישפּיל, דעם גרשטן שאַס: 2-צע, ד. ה. ער רופט אַויס די אַויסעם 2-צע. דער קעגנער זאָגט, אַז עס איז דערטרונקען געוואָרן אַן 1-קווימענדיקע שיף. דער שיסער פאַר- צייכנט זיך דאַן אויפן אָריענטאַציע-פּלאַן (2), וווּ ס'געפינט זיך די דערטרונקענע שיף. אויף די קעסטלעך אַרום דער- מונקענער שיף וועט ער שוין נישט שיסן, ווייל קיין שיפן טאָרן דאָרט נישט שטיין. צווייטער שאַס: 3-ע. דער קעגנער ענטפערט, אַז ס'איז געווען אַ פּוסטער שאַס. דער שיסער פאַר- צייכנט דאָס קעסטלע אויפן אָריענטאַציע-פּלאַן. דריטער שאַס: 3-ע. דער ענטפער: ראַנירט אַ 3-קווימענדיקע שיף. נאָך די אָפּגעגעבענע 3 שאַסן שיסט דער צווייטער. ווער ס'האָט פריער דערשאַסן דעם קעגנערס שיפן, האָט געוונען.

מ'קען די שפּיל מאַכן קאָמפּליצירטער: דער שפּילער ענט- פערט נישט נאָך יעדן שאַס, נאָר ער גיט איבער דעם רעזול-

טאט נאך אלע 3 שאַסן; צום ביישפיל: פון די 3 שאַסן אין
 איינער געווען א פוסטער, איינער האָט דערטרונקען א 2-קווי-
 מענדיקע שיף און איינער האָט דאָנירט א 3-קווימענדיקע שיף.
 אין דעם פאל ווייסט נישט דער קעננער גענוי אין וועלכער
 שיף דער געגעבענער שאַס האָט געמראָפן.

עס גייט

צאל אָנטיילגעמער: ביז 80; שפילצייג:
 גיכטאסטישער טופל; ציל פון שפיל: אויבן
 געשיקמייט און אַרוענטשאַציע.

די אָנטיילגעמער בילדן אַן ענגן קרייז. איינער גייט אַריין
 אין דערמיט. די שפילער פון קרייז זעצן זיך אַוועק אויף דער
 ערד. האָרט איינער נעבן צווייטן, די פים שטאַרק צוגעצויגן
 צו זיך, אזוי, אַז אונטער די פים פון אלע שפילער בילדעט זיך
 א טונעל. די הענט לייגט יעדער שפילער אַוועק אויף דער
 ערד אין טונעל. דער אָנפירער לייגט אַריין אין טונעל א גימ-
 נאָסטישן טופל (לאַמיש) אָדער א צווייטן ווייכן קעגנשטאַנד,
 וואָס וואַנדערט איבער פון איין שפילער צום אַנדערן. די ריכ-
 טונג אין נישט וויכטיק און איבערהויפט איז די ריכטונג פון
 איבערגעבן דעם טופל נישט קיין שטענדיקע. אלע שפילער
 אפילע די, וואָס האָבן נישט אין געגעבענעם מאָמענט דעם טופל,
 באַוועגן מיט די הענט אין טונעל און זאָגן קעסידיער:
 „עס גייט, עס גייט, עס גייט“....

דער זוכער, וואָס געפינט זיך אין מיטן קרייז, האָרט
 טרעפן ביי וועמען אין האַנט עס געפינט זיך דער טופל; אויב
 עס גיט זיך אים איין — בייט ער זיך מיט די ערמער מיט
 דעם, ביי וועמען ער האָט דעם טופל געפונען. אויב ער האָט
 נישט געמראָפן — האָרט אים דער געגעבענער שפילער ווייזן

די הענט, אז ער האָט נישט דעם טופל. די שפילער נוצן אים
די געלעגנהייט, ווען דער מיטלסטער באַמערקט נישט און גיבן
אים אַ קלאַפּ מיטן טופל און וואַרפן אים ווידער אַריין אין
טונעל.

מעטאָדישע אַנווייזונגען:

1. עס דאַרף זיין דער פּולער צומרוי און אויפּרויכטיקייט פּון
איינ שפילער צום צווייטן. עס מאַכן זיך אָבער פּאַלן, ווען
אַ שפילער גלויבט זיך נישט אַריינגיין אינמיטן און ער
באווייזט די לידיקע הענט, כאָטש דער טופל געפינט
זיך אונטערזיינע פּים — דער אָנפירער דאַרף אויף דעם
אַכטונג געבן;
2. אָנקלאַפּן דעם מיטלסטן מעג מען נאָר מיטן טופל;
3. אַלע שפילער פּון קרוין דאַרפן באַוועגן מיט די הענט אין
טונעל, קעדיי צו דעזאָריענטירן דעם מיטלסטן.

עס גייט (וואַריאַנט)

די באַדינגונגען און פּאַרלויף זענען אַזוי, ווי אין פּריער
דיקן שפּיל. דער אונטערשיד איז נאָר, וואָס די שפילער שטייען
אָנשטאַט צו זיצן האַרט איינער נעבן צווייטן אין אַ קרוין,
די הענט פּאַרלויבט אויף הינטן. אין דער קאַנע וואַנדערט דער
קעגנשטאַנד אַזוי ווי פּריער, פּון איין שפילער צום צווייטן.
באַמערקונג:

אָנשטאַט אַ קאַטש איז געוונטשן אַ קליידער-בערשטל, מיט
וועלכע מ'קען אומבאַמערקטערהייט אַ פּוץ געבן דעם זוכער.

לעבעדיקער אָנפֿייער

אָנפֿייערלעכער: ביז 20.
יעדער שפּילער טראָגט דעם נאָמען פֿון אַן אָס. דער אָנפֿייער פֿון שפּיל רופֿט אָן אַ וואָרט. צום ביישפּיל: „בלויז“.
עס מוז זיך טייליק אויפשטעלן דער, וואָס הייסט „ב“ און זאָגן: ב; דאַן דאַרף גלייך זיך אויפשטעלן דער, וואָס הייסט „5“ און זאָגן: 5; און אזוי ווייטער. יעדער אָס מוז זיך אָנרופֿן נאָך אין זיין ריי. דער, וואָס איז נישט אויפֿמערקזאַם, גיט אַ פּאַנש. די פּאַנשן קען מען אויסקויפֿן דורך איבערקאַזערן צום סאַף פֿון שפּיל לויטן סיידער אלע אָנגערופֿענע ווערטער.

באָמערקונג:

מען קען די שפּיל קאָמפּליצירן דורך דעם, וואָס יעדער אָנפֿייערלעכער דאַרף אָנשטאַט אויסרופֿן זיין אָס, מימיש פּאַרשטעלן אַ וואָרט, וואָס הויבט זיך אָן מיט דעם אָס. צום ביישפּיל: דער אָנפֿירער רופֿט אָן: „בלויז“. דער ערשטער דאַרף מאַכן אַ באַוועגונג פֿון בעמלעך אָדער בינדן, דער צווייטער דאַרף מאַכן אַ באַוועגונג פֿון לעבן אָדער לאַכן, דער דריטער שטעלט פּאַר אַ ייד א.א.וו.

ווערטער־קייט

צאל אָנפֿייערלעכער: 10—25; שפּילצייט:

אַ פּילקעלע אָדער האַלבווד; ציל פֿון

שפּיל: אויפֿמערקזאַמקייט.

די אָנפֿייערלעכער זעצן זיך אין אַ קרייז. איינער וואָרפט איבער אַ טיכלע אָדער אַ פּילקעלע צו אַ צווייטן און זאָגט דערביי אַ באַליבטן וואָרט, צום ביישפּיל: „מיש“. דער צוויי-

טער, וואָס האָט געקריגן דאָס פילקעלע מוז עס איבערוואַרפן
צו אַ דריטן און זאָגן אַ וואָרט, וואָס הויבט זיך אָן מיט דעם
קלאַנג, מיט וועלכן ס'האָט זיך געענדיקט דאָס וואָרט פון
ערשטן, צום ביישפּיל: „שטול“. דער דריטער גיט איבער דאָס
פילקעלע אַ פערטן און בױט אױך אַ וואָרט לױטן זעלבן קלאַל —
צום ביישפּיל: „לאָמפּ“. ווייטער — פּאַטש, שלאַפּן, נאַכט,
טאַג, נרויסער א. א.ז. וו.

ווער עס געפינט נישט קיין וואָרט, אָדער טראַכט צו-
לאַנג — גיט אַ פּאַנט אָדער פּאַלט אַרויס פון שפּיל.

ווערטער-שוויצער

אַלע אָנטיילנעמער זעצן זיך אויס אין אַ קרייז, אָדער אין
אַן אַנדער באַליבטער אָרדנונג, אזוי, אז אַלע זאָלן זיך קענען
לעגנזייטיק זען. דער אָנפירער וואַרפט איבער צו אַ באַליבטן מיט-
שפּילער אַ ווייכע זאַך (אַ צוזאַמענגעוויקלט טיכעלע, אַ פּאַסעק,
אָדער אַ פילקע) און זאָגט אַרויס אַ וואָרט, וואָס ענדיקט זיך
אויף „זום“, צום ביישפּיל: „בונדיזום“. דער, וואָס האָט באַקור
מען דאָס טיכעלע זאָגט אָן אַנדער וואָרט אויף „זום“ און וואַרפט
עס איבער צו אַ ווייטערדיקן און אזוי קעסיידער.

באַקומענדיק דאָס טיכעלע, דאַרף מען גלייך זאָגן אַ וואָרט,
וואָס ענדיקט זיך מיט „זום“ און דאָס טיכעלע איבערהעבן וויי-
טער. פאַר טראַכטן צו לאַנג גיט מען אַ פּאַנט. מען מאַך נישט
אָנרופן צוויי מאל דאָס זעלבע וואָרט.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. מען דאַרף זיך באַמיען אַלעמען אַריינצוציען אין שפּיל;
2. אָנשטאַט דעם אויבנגעבראַכטן ביישפּיל, אַריינפירן וואָרט
יאַנטן: (א) אָנרופן צוויימאל ווערטער (צב"ש: שער און

אייזן), ב) ווערמער, וואָס הויבן זיך אָן מיט אַן „א“, דאָס
מיט אַ „כ“, „ש“ א. און וו., ג) נעמען פון שטעט, וואָס
הויבן זיך אָן מיט אַ באַשטימטן אָס, ד) נעמען פון שריי-
בער, ה) נעמען פון ביכער.

וועבן אַ מייסעלע

דער אָנפירער הויבט אָן דערצײלן אַ מייסעלע און דייסט
איבער אין דער מיט. אַן אָנטיילנעמער דארף דאָס מייסעלע
פאַרזעצן. דער צווייטער וועבט דאָס מייסעלע ווייטער און אזוי
זײט עס קעסירדער. אויך אין דעם פאַל דארף מען אַרײנפירן
דעם מאַמענט פון אַמביציע: פון געווינען און פאַרשפּילן. עס פאַר-
שפּילט דער, וואָס פאַרענדיקט דאָס מייסעלע.

וועבן אַ מייסעלע מיט אַ ליד (וואַריאַנט)

די קאָאָלים זענען די זעלבע, ווי אין פּרײערדיקן שפּיל. מיט
דעם אונטערשיד, וואָס יעדער אָנטיילנעמער מוז אין זײן
פּראָגענט פון דעם מייסעלע אַרײנפּלעכטן אַ ליד.

וועבן אַ מייסעלע מיט נעמען (וואַריאַנט)

די שפּילער מוזן זיך קענען קעגנזײטיק בײ די פאַמיליעס.
יעדער שפּילער מוז אין דעם טײל מייסעלע, וואָס ער דער-
צײלט אַרײנפּלעכטן אַ נאָמען פון אַ מיטשפּילנדיקן, באַנוצנדיק

עם לויטן זין פון וואָרט. צום ביישפּיל: גוטערמאַן — ...זיין
פאָטער איז געווען אַ גוטערמאַן. אָדער: שפּיצבאַרג — ...ראָן
האָט ער זיך אוועקגעשטעלט אויף דעם שפּיצבאַרג און אײַם
גערופן: זייט גליקלעך (גליקלעך איז אויך אַ נאָמען).

אַ קײט פון נעמען

צאָל אָנטיילנעמער: פון 8 ביז 10.

אַלע זעצן זיך אויס אין אַ קרייז. איינער רופט אָן אַ נאָם
מען פון אַ באַקאַנטער פּערזענלעכקייט. דער צווייטער באַזערט
איבער דעם אָנגערופענעם נאָמען און גיט צו נאָך אַ נאָמען. דער
דריטער רעכנט אַזויס די ערשטע צוויי נעמען און גיט צו אַ
דריטן א. א. וו. ווען עס קומט די ריי ווידער אויפן ערשטן,
רעכנט ער אויס אַלע נעמען און גיט צו נאָך אַ נאָמען און
אַזוי גייט די שפּיל ווייטער. ווער עס רעכנט אויס די נעמען
אין אַ פּאַלשן סיידער, פּאַלט אַרויס פון שפּיל. דעם אַרויסגעד
פּאַלענעם רופט מען אָן „טשאַפּע נומער 1“, „טשאַפּע נומער 2“
א. א. וו. ווען די איבעריקע קומען צו ביים איבערכאַזערן די
נעמען צום אָרט פון אַרויסגעפּאַלענעם, רופן זיי אָנשטאַט דעם
נאָמען, וואָס יענער וואָלט באַדאַרפט צוגעבן „טשאַפּע נומ' 1“,
„טשאַפּע נומ' 2“ א. א. וו. מען שפּילט אַזוי לאַנג, ביז עס
בלייבן 2 אָנטיילנעמער, וועלכע ווערן דערקלערט אַלס זיגער.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. די נעמען דאַרפן האָבן אַ שוויכעם צווישן זיך. עס דאַרפן
זיין נעמען פון שרייבער, אָדער נעמען פון ווערק, אָדער
פון שמעט, לענדער א. א. וו.;
2. אָנשטאַט „טשאַפּע נומ' 1“ קען מען אָפּרעדן צו רופן די
פאַרשפּילטע „שלימאַזל נומ' 1“, אָדער אַנדערש.

נומערן

צאל אנטוילעמער: נישט באגרענעצט,

מינימום 3.

די שפילער קענען זיך אויסזעצן אין א באליביקער אָרד-
נונג און דארפן זיך אָפצוילן לויט א סיידער: 1, 2, 3 א. א. וו.
יעדער שפילער מוז געדענקען זיין נומער. איינער פון די אָנ-
טיילנעמער הויבט אָן. ער רופט אָן א צאל, צום ביישפיל: 8.
דער אַנטוילעמער, וואָס האָט דעם אָנגערופענעם נומער מוז
גלייך זיך אויפשטעלן און אַנרופן א צווייטן נומער, צום ביי-
שפיל: 11. דער נומער 11 שטעלט זיך אויף און רופט גלייך
אָן אַן אנדערן נומער א. א. וו.; דער שפילער, וואָס שטעלט
זיך נישט אויף אָדער רופט נישט אָן גענוג שנעל א צווייטן
נומער — גיט א פאנט.

מעטאדישע אַנווייזונגען:

1. קעדיי די שפילער זאלן פארהערענקען זייערע נומערן, אין
געוונטשן איבערצוצוילן צוויי מאל;
2. דער אַנגערופענער נומער טאָר לאָנג נישט טראַכטן, נאָר
גלייך אַנרופן א צווייטן;
3. מען מעג אַנרופן נאָר די צאלן, וואָס נעמען אַנטייל אין
דער שפיל;
4. דעם אייגענעם נומער טאָר מען נישט אַנרופן.

שוין איינמאל אַ קוואַרטאַנט

אַנטוילעמער: פון 2 ביז 10; שפילצייג:

48 געווייכלעכע שטייגערלעך.

מען צייכנט אָן אויף דער ערד אַ קוואַרטאַנט און אין אים

49 קליינע קוואדראטן. אין איין קעסטעלע (נישט אין מיטן פון קוואדראט) צייכנט מען אן דריי פיילן.

די אויפגאבע פון די שפילער איז איינציקווויז צו דערמיין ביזן קעסטעלע מיט די דריי פיילן, נישט אדרבלאָזנדיק קיין איין קעסטעלע און נישט אריינברעטנדיק צוויי מאָל אין דעם זעלבן קעסטעלע.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. קעריי צו האָבן אַ קאָנטראָל, דאַרף דער שפילער איבער-לאָזן אַ שטיינרעלע אין יעדן קעסטעלע, וואָס ער האָט באַ-זיכט;
2. ווען אלעמען ווערט שוין קלאָר דער ריכטיקער וועג, קען מען די דריי פיילן אָנצייכענען אין אַן-אַנדער קעסטעלע און אָנהויבן די שפיל פון דאָס ניי.

קרייך-ענטפערס

אַלע שפילער שטייען פּאָרווייז איינער אַנטקעגן אַנדערן אין אַ קרייז. איין שפילער גייט אַרום דעם קרייז. ער קען גיין אין און אויסערן קרייז. ער שטעלט זיך אָפּ הינטער די פּלייצעס פון אַ שפילער און שטעלט אַ פּראָגע צו דעם, וואָס איז געווענ-דעט צו אים מיטן פנים. יענער מאָר אָבער נישט ענטפערן. דאַקעגן מוז געבן אַן ענטפער דער, וואָס איז אויסגעדרייט צום פּרעגער מיטן פּלייצע. יעדער, וואָס איז זיך טויע, גיט אַ פּאַנט. באַמערקונג:

די שפיל קען מען אויך פירן אין אַ צימער. מען זיצט אין אַ קרייז, טעצילט לויט צוויי. איין שפילער גייט אַרום אין קרייז און ווענדעט זיך דאָ צו אַ נומער איינס, דאָ צו אַ נומער צוויי. ענטפערן דאַרף שטענדיק דער צוויי-טער פון פּאַר.

צאצאע

מען שיקט ארויס פון צימער איין שפילער און מען פאר-
שרייבט אויף א שטיקל פאפיר צען אייגנשאפטן אָדער זאכן,
וואָס געהערן צו דעם אַרויסגעשיקטן. עס קאָנען אויך זיין
אייגנשאפטן, זאכן, אָדער נעמען פון מענטשן, וואָס האָבן
נישט צום אַרויסגעשיקטן קיין שייכעס. ווען עד קומט אַריין
צוריק, פרעגט מען אים וועמען ער שענקט אַוועק דאָס ערשטע —
ער קאָן האָן אַנרופן א נאָמען פון אַן אַנוועזנדיקן אָדער פון א
באַרימטער פּערווענלעכקייט און אפילו זיך אליין. דער אַנפיר-
דער פאַרשרייבט ביי דער ערשמער זאך דעם נאָמען פון דעם,
וועמען דער אַרויסגעשיקטער שענקט עס אַוועק. דאָס זעלבע
ביי דער צווייטער זאך א. א. וו. צום סאַף לייענט מען איבער
לויט דער ריי די זאכן און וועמען דאָס איז געוואָרן אַוועקגע-
שאַנקען. עס באַקומען זיך זייער קאָמישע פאַלן און דאָס רופט
אַרויס פיל פּרוילעכקייט.

דוט דיין ריי

צאל אַנטוילגעמער: ביז 15; שפּילצייג:
נישט נויטיק; ציל פון שפּיל: אונפּמערק-
זאַמקייט.

די אַנטוילגעמער זיצן אַרום טיש. יעדער האַלט זיין רעכטע
האַנט אויף דעם טיש און גיט א פאַטש טייקעף נאָכדעם, ווי
זיין שאַכן האָט געגעבן א פאַטש. ער מאַר זיך אָבער נישט
צואוילן אין זיך נישט פאַרנאָפען. אויב דאָס געשעט מיט עמי-
צען, גייט ער אַרויס פון שפּיל. עס געווינען די לעצטע 3, וואָס
האַבן זיך נישט טויע געווען.
מען קען די שפּיל מאַכן קאָמפּליצירטער: דער ערשטער

דארף געבן איין פאטש, דער צווייטער — צוויי פעטש, דער דריטער — דריי פעטש, דער פערטער ווידער איינמאל א. א. ו. ביי אזא שפיל מוז מען שפארק אויפמערקזאם זיין און די גאנצע צייט זיך גוט צוהערן צו דעם, וואָס עס קומט פאַר. מען קען נאָך מער קאָמפּליצירן די שפּיל: דער ערשטער גיט איין פּאַטש, דער צווייטער — צוויי א. א. ו. ביו 5, 7 אָדער אפּילע ביו 10. דאָן גייט מען צוריק: דער צענטער גיט 10 פעטש, דער 11-טער — 9, דער 12-טער — 8 א. א. ו. און שפעטער ווידער ביו 10 און צוריק.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. אויב מען באַמערקט, אז אויף עטלעכע שפּילער אָדער אפּילע אויף איינעם פּאַלט קעסירער אויס די זעלבע צאָל פעטש, דארף מען באַשטימען אַן אנדער צאָל פעטש.

נאָם

צאָל אַנטיילגעבער: ביו 20; שפּילצייג:

נישט גיטיק; ציל פון שפּיל: אויפמערק-

האַמקייט.

די אַנטיילגעבער זיצן אין אַ קרייז און יעדער ציילט לויט דער ריי ביו הונדערט. אָבער ווען עס קומט צו אַ צאָל, וואָס טיילט זיך אויף זיבן (7—14—21) אָדער ענדיקט זיך מיט אַ זיבן (17, 37, 67) זאָגט מען אַנשטאַט דער צאָל „באַם“. אויב עמיצער האָט אַ טאַעס פּאַלט ער אַרויס פון דער שפּיל און מען הויבט ווידער אָן צו ציילן פון איינס.

די שפּיל דויערט, ביז עס בלייבט איינער, וואָס האָט די טאַנצע צייט נישט געמאַכט קיין שום טאַעס.

אַנשטאַט דעם טיילער 7, קען מען נעמען אַלס טיילער 3

(ווי: 3, 9, 12), אָדער 5. עס קענען אויך זיין 2 טיילערס מיט-
אמאל. לעמאָשיל: אלע צאלן, וואָס טיילן זיך אויף 3 פאַרטרעטן
מיט „באָם" און צאלן, וואָס טיילן זיך אויף 7 — מיט „בים"
א צאל, וואָס טיילט זיך סיי אויף 3, סיי אויף 7 (42) פאַר-
טרעט מען מיט „בים באָם".

דאָס בינעזישע פּילקעלע

צאל אָנטיילנעמער: פון 10 ביז 20.
אלע שפּילער זיצן אָדער שטייען אין אַ קרייז. איינער
וואַרפט אַ פּילקעלע אָדער אַן אַטרער ווייכע זאָך צו אַ צווייטן.
יענער כאַפט עס. און אין דעם זעלבן מאָמענט האַרפן דעם כאַ-
פּערס רעכטער און לינקער שאַכן אויפהויבן שנעל די שכינעס-
דיקע הענט. דער וואָס האָט געכאַפט די פּילקע וואַרפט עס באַלד
צו נאָך עמיצן אין קרייז. יענעס שכינים מוזן אויך שנעל
אויפהויבן די שכינעסדיקע הענט. ווער עס האָט אַ טאַעס גע-
האַט און נישט אויפגעהויבן די האַנט אָדער אויפגעהויבן די
נישט ריכטיקע האַנט — גייט אַרויס פון קרייז, אָדער זעצט
זיך אויפן לעצטן אָרט און אלע איבעריקע רוקן זיך פּאַרויס.
דאָס זעלבע געשעט מיט די, וואָס האָבן נישט געכאַפט די
פּילקע. אָנשטאָט אַרויסגיין פון קרייז, קענען זיי זיך אויפ-
שמעלן און ווייטער שפּילן שטייענדיק אָדער בלייבן זיצן, אָבער
מיט פּאַרליינטע הענט.
פאַר געוואונענע ווערן פאַרעכנט די לעצטע 3 נישט באַ-
שטראַפּטע שפּילער.

נעם וואָס שנעלער

צאל אָנטיילנעמער: פון 2 ביז 16.
אויף אַ בענקעלע שמעלט מען אוועק אַ קליין קעסטלע

20 צ"מ די הויך. אין קעסטעלע ליגן פודעלעך (קעסטעלעך) פון שוועבעלעך, פון פאסטע, שמיינדלעך אָדער אנדערע קליינע קעגנ-שמאַנדן. צום סופיט (ווען מען שפילט אין דרויסן — צו א צווייגל פון א בוים) בינדט מען צו אויף א שטריקל א קליין זעקל אָנגעפילט מיט שפרוי, גראָז א. ד. גל. (נאָך בעסער איז אָנצופילן מיט מעל). דאָס זעקל דאַרף קימאַט דערגרייכן דאָס קעסטעלע. איינער פון די אָנטיילנעמער נעמט דעם זאַק, גייט מיט אים אָפּ אין אַ זייט און גיט אים אַ שלידער אין דער הויך. וואָרט אָפּ ביז דער זאַק וועט נישט פאַרכויפליען פאַרכוי דעם קעסטעלע און דאן נעמט ער שגעל אַרויס איין קעגנשטאַנד היטנדיק זיך, נישט אָנגערירט צו ווערן פון וויגנדיקן זאַק. אויב דאָס זעקל ווערט דערביי אָנגערירט, מוז ער דאָס אוועקלייגן צוריק. יעדער האָט רעכט פינף מאָל צו פרובירן דאָס זעלבע. ווער עס באַווייזט אַרויסצונעמען מער זאַכן, דער האָט געוור נען. דאָס זעלבע קען מען שפילן אין צוויי פאַרטייען. דאן וואָרפט מען דאָס זעקל לויט דער ריי איינער פון איין פאַרטיי, דער צווייטער פון דער צווייטער און אַזוי קעסידער.

מען קען אויך קאָמפליצירן די שפיל דורך דעם, וואָס דער קעגנער דיקטירט וועלכן קעגנשטאַנד מען מוז אין יעדן פאַל אַרויסנעמען.



שי-פון-מי
(יאַפּאַנישע שפיל)

די שפילער זענען צעטיילט אין 2 שרעס, וואָס שטייען קעגנאַנאָדער. יעדער שפילער שפילט מיט זיין פּאָר. די קלאָר לים פון שפיל זענען פּאָלגנדיקע:

א פאַרמאַכטע פּייסט באַדייט — אַ שטיין;
דער ווייזפּינגער און דער מיטלסטער פּינגער אָפּן באַ-
דייט — אַ שער;

די גאנצע האנט אָפֿן באַרײַט — אַ פּאַפּיר.

די שער געווינט קעגן פּאַפּיר, ווייל זי קען עס צע-
שניידן; דאָס פּאַפּיר געווינט קעגן דעם שטיין, ווייל עס קען
אױם אײנוויקלעך; דער שטיין געווינט קעגן דער שער, ווייל ער
קען זי צעברעכן.

אַלע שפּילער האַלטן די רעכטע האַנט הינטער זיך. ווען
דער אָנפירער פון שפּיל רופט אױס: שי—פּו—מי! (דאָס באַר-
רײַט: אײַגס, צװײ, דרײ!) — וואַרפט יעדער שפּילער אַרױס
זײַן רעכטע האַנט קעגן דער רעכטער האַנט פון זײַן פּאַרטנער פּאַר-
שטעלנדיק אַ שטיין, אַ שער אָדער פּאַפּיר. דער שפּילער, וואָס
געווינט לױט די אױבן־אַנגעװײזענע קלאַלים פּאַרבייגט אײַן פּײַ-
נער פון זײַן לײנקער האַנט. אױב בידע הענט טרעפן זיך מיטן
זעלבן צײכן פּאַרצײכנט קײנער נישט קײן פונקט. דער שפּיל-
לער, וואָס דעהגרייכט 5 פּונקטן (ווען אַלע פּײַנער פון דער לײנ-
קער האַנט זענען שװן פּאַרבוײַן) בלײבט אײַן זײַן שורע. דער
פּאַרשפּילטער האַקעגן פּאַלט אַרױס פון שפּיל און פּאַרלאָזט זײַן
שורע.

ווען אַלע האָבן שײַן געעטריקט שפּילן, צײלט מען אײבער
וויפּל אָנטיילגעמער עס זענען געבליבן אײן יעדער שורע. עס
געווינט די שורע, בײַ וועלכער עס אײז געבליבן די גרעסטע
צאָל שפּילער.

דאָס שוועבעלע ברענט נאָך

אַלע שפּילער זיצן אײַן אַ קרײַז און גיבן זיך אײבער פון
האַנט צו האַנט און אָנגעצונדהענע שוועבעלע, זאָגנדיק: „דאָס
שוועבעלע ברענט נאָך.“ עס גיט אַ פּאַנט דער שפּילער, אײן ווער
מענט: הענט דאָס שוועבעלע אײז פּאַרלאָשן געוואָרן. ווי לאַנג עס
זעט זיך אַ רױמער פונקט הייסט עס, און דאָס שוועבעלע
ברענט נאָך. בײַ דער שפּיל פּאַדערט זיך פּאַרזײכטיקײט, קעדיי
נישט צו פּאַרוואַרפן קײן פּײַער.

אייצעם

צאל אנטוילנעמער: נישט באגרענעצט.

יעדער פון די שפילער באקומט א פאָר ליידיקע צעמעלעך, אויף וועלכע ער שרייבט אָן אַן אייצע אָדער אַ פאַרשלאַג צו איינעם פון די אַנוועזנדיקע. דעם נאָמען פון אַרעסאָט שרייבט ער אויף דער צווייטער זייט. דער פירער פון שפיל קלויבט צונויף אלע בריוועלעך און לייענט עס פאָר הויך. פאָרן איבער-לייענען פרעגט ער דעם אַרעסאָט, צי ער איז מאַסקים אויף דעם, וואָס דאָרט איז געשריבן. נישט וויסנדיק דעם אינהאַלט ריזיקירט דער אַרעסאָט און ענטפערט: „יאָ“ אָדער „ניין“. עס טרעפן זיך קאָמישע פאַלן.

צום ביישפיל: דער פירער לייענט הויך איבער אַן אייצע: „רעד, וואָס ווייניקער — וועט מען מיינען, אז דו ביסט קלוג.“ דער אַרעסאָט האָט אָבער פון פריער געענטפערט: „אָוואָ-דע, איך ווייס עס פון לאַנג.“

דערמען זיך

צאל אַנטוילנעמער: פון 5 ביז 15.

יעדער אַנטוילנעמער פאַרטראַכט זיך איבער 5 כאַראַקטער-שטריכן פון עמיצן צווישן די מיטשפילער. דער אָנפירער וועגט דעם זיך צו יעדן אַנטוילנעמער לויט דער ריי, ער זאל הויך אויסרעכענען די פאַרטראַכטע שטריכן. צום ביישפיל: די פער-זאָן איז אַ קלוגע, אַ באַוווסטזיניקע, אָבער נישט פעיק צו טאַט, פויל און עגאָיסטיש. אָדער: ער איז אַ פאַלשער, נישט קיין באַווערישער, האָט ליב זיך אויסצופיינערן, אַ העסלעכער און אַ מומלער.

די מיטשפילער דאַרפן דערקענען אין יעדער כאַראַקטעריס-

טיק זיך אליין, אָדער אַ כאַווער. ווער עס דערקענט זיך, קריגט 3 פּונקטן, ווער עס דערקענט אַ כאַווער קריגט 1 פּונקט. די ענטפּערס שיקט מען צו שרייפּמלעך אָדער מען זאָגט דעם אָנפּיר-דער אויפן אויער. די ריכטיקע ענטפּערס קען מען מעלדן פאַר אַלעמען.

טרעף די איינשאפטן

צאל אָנטיילנעמער: אומבאַרענעצט; שפּיל-צייג: נישט נויטויק; ציל פון שפּיל: אַריענטאַציע.

מען שיקט אַרויס איין אָנטיילנעמער. אַלע איבעריקע רעדן אָפּ צווישן זיך און איינשאפטס־וואָרט. לעמאַש! העפלעכקייט, בייזקייט, שרעקעוודיקייט. דער אַרויסגעשיקטער פרעגט פינף מאָל (יעדעס מאָל אַ צווייטן), וואָס האָט איר פאַרטראַכט? דער געפרעגטער טאָר נאָרנישט ענטפערן, נאָר דורך באַוועגונגען און מימיק אויסדריקן דאָס פאַרטראַכמע. נאָך די פינף ענטפּערס מוז דער אַרויסגעשיקטער טרעפן דאָס וואָרט. אויב נישט— מוז ער אַרויסגיין נאָך אַמאָל.

א קלאנג — אַ בירד

צאל אָנטיילנעמער: אומבאַרענעצט; שפּיל-צייג: נישט נויטויק; ציל פון שפּיל: אַריענטאַציע.

מען שיקט אַרויס איין אָנטיילנעמער און אַלע איבעריקע רעדן זיך אָפּ אַ וואָרט. דער אַרויסגעשיקטער ווענדעט זיך צו

א באליביקן פון קרייז: „איך וויל וויסן דעם ערשטן קלאנג פון וואָרט.“ דער געפרעגטער ענטפערט גאָרנישט, נאָר שטעלט פאָר אַ טראַומט אָדער אַ צושטאנד, וואָס הויבט זיך אָן מיט דעם זעלבן קלאַנג. דערנאָך ווענדעט זיך דער אַרויסגעשיקטער צו אַן אַנדערן: „איך וויל וויסן דעם צווייטן קלאַנג פון פאָר-טראַכטן וואָרט.“ דאָן שטעלט אים יענער פאָר אַן אַנטשפּראַכטן דיִקן בילד. און אזוי ביזן סאָף. דער אַרויסגעשיקטער האָט רעכט צו פרעגן דריי פּערזאָן וועגן יעדן קלאַנג. צום סאָף דאַרף ער טרעפן דאָס גאַנצע וואָרט.

צום ביישפּיל: מען האָט זיך פאַרטראַכט דאָס וואָרט „וואַלד“, וואָס באַשטייט פון 4 קלאַנגען. ער מעג פרעגן 12 מאָל. די ענטפערס קענען זיין:

- (1) וויאַסלעווען, אַלטימיטשקער, לערנען, דאוונען;
- (2) וואַרפן, אַקערן, לעשן, דאַמע;
- (3) ווישן, לעשן.

איין וואָרט און צוויי מייסעס

צוויי אַנטיילנעמער פאַרטראַכטן זיך אַ וואָרט און אַלע מיטשפּילער דאַרפן טרעפן, וואָס פאָר אַ וואָרט דאָס איז. מען פאַרטראַכט צום ביישפּיל דאָס וואָרט „פּעלדשער“. דער ערשטער טער דערציילט אַ מייסע, אין וועלכער ער געברויכט עטלעכע מאָל דאָס וואָרט „פּעלד“; דער צווייטער דערציילט ווידער אַ מייסע, אין וועלכער ער געברויכט עטלעכע מאָל דאָס אַנדערע האַלבע וואָרט — „שער“. נאָכן אויסהערן די צוויי מייסעס, דאַרפן די מיטשפּילער טרעפן דאָס וואָרט „פּעלדשער“. אויב קיינער האָט נישט געטראָפן, דאַרפן די דערציילער אויסטראַכטן נייע צוויי מייסעלעך, באַנוצנדיק זיך מיט די טיילן פון זעלבן וואָרט „פּעלדשער“. עס איז אָבער געוואַנטשן זיי זאָלן זיך

בייטן מיט די טיילן פונם וואָרט. אויב אויך האָן האָט קיינער
 נישט געמראָפּן — דערציילט מען נאָך אַ מייסע, אין וועלכער
 עס זאָל צווישן אַנדערע זיין דערמאָנט אויך דאָס מאַנצע וואָרט
 „פעלדשער“.

די שפּיל האָט גרויס דערפּאָלג און הופּט אַרויס אינטער-
 רעס ביי די אָטווענדיקע.

ווער איז דאָס?

איין אָנטיילנעמער „אַ“ גייט אַרויס פון צימער. מען פאַר-
 טראַכט אַ פּערזאָן, אַ העלד, אָדער אַ קעגנשטאַנד. „אַ“ קומט
 צוריק אַרײַן און דאַרף טרעפּן וועמען אָדער וואָס מ'האַט פאַר-
 טראַכט. „אַ“ שטעלט פּראַגן, אויף וועלכע אַלע אָנטיילנעמער,
 צוזאַמען אָדער לײַט דער רײ איינציקווייז, מעגן ענטפּערן נאָך
 „יאָ“ אָדער „ניין“. קיין שום אַנדערע ענטפּערס טאָרן נישט
 זײַן. צוליב אַריענטאַציע ברענגען מיר אַ ביישפּיל:

— אַ לעבעדיקע זאָך?

— יאָ!

— אַ מענטש?

— יאָ!

— אַ פּרוי?

— ניין!

— אַ מאַן?

— יאָ!

— ער לעבט?

— ניין!

— געשטאַרבן?

— יאָ!

— אין 20-טן יאָרהונדערט?

— יא! —
 — א פאָליטישער טוער?
 — ניין!
 — א שרייבער?
 — יא!
 — א יידישער?
 — יא!
 — זיין בילד הענגט אין דעם צימער?
 — ניין!
 — א קלאסיקער?
 — יא!
 — האָט געטראָגן ברילן?
 — יא!
 — האָט אָנגעשריבן „די קלאַממע“?
 — ניין!
 — א הומאָריסט?
 — יא!
 — דער מעכאַבער פון „מעוויצע“?
 — יא!
 — שאַלעם־אַלייכעם!

אַמעראַדישע אָנווייזונגען:

1. ווען דער פראגע־שטעלער האָט געפרוווט טרעפן, אָבער האָט נישט געטראָפן, פאָר ער שוין מער נישט טרעפן. דאָס צווינגט מענוי אויסצוזוכן אַלע סימאָנים און אייגנשאַפטן פון פארטראַכטן און נישט סטאַם אין דער וועלט אַרײַן טרעפן;
2. קעדיי אַקטיוויזירן אַלע אָנטיילגעמער, מוז יעדער איינער לױט דער דױ ענטפערן אויף אױן פראַגע. אויב איינער ווױספּ נישט וואָס צו ענטפערן, ענטפערט דער נאָעמ־סטער. אויב עס זענען פאַראַן ספּייקעס, צי דער ענטפער איז אַ גוטער, דעצידירט דער אָנפירער;

3. מען קען אָפּרעדן, אז דער טרעפער זאָל שטעלן נאָר 15 פראָנט. דאָס צווייטע אים זיך צו פאַרטראַכטן. וועגן יעדער פראָגע.

צוויי העלדן

פון דער גרופע גייען אַרויס אין אַ צווייטן צימער צוויי אָנ-מילינעמער „א“ אין „ב“. די גרופע באַשטימט פאַר די אַרויס-געבאַטענע צוויי נעמען פון העלדן (לעמאַשעל: מאַטל פייסי דעם באַזנס און פּעווייע דער מילכיסקער). מען רופט אַרײַן איינעם „א“ און מען זאָגט אים, אז דער צווייטער „ב“ איז מאַטל. דאָן רופט מען אַרײַן „ב“ און מ'זאָגט אים שטילעהייט, אז „א“ איז טעווייע. יעדער איינער ווייסט ווער דער צווייטער איז. פון שמועס, וואָס ביידע העלדן פירן צווישן זיך דאַרף יעדער פון די צוויי זיך דעהוויסן, ווער ער אַליין איז.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. קעדי צו מאַכן די שפּיל אינמערעסאַנט פאַר אַלעמען, דאַרף מען אויסקלויבן צוויי אינטעליגענטע אָנמילינעמער, וואָס קענען טרעפלעך און לעבעדיק פירן דעם שמועס;
2. ס'איז געווינטשן אויסקלויבן צוויי קעגנשטעלעכע העלדן. מען קען אויסקלויבן העלדן פון ליטעראַטור, שרייבער, פּאָליטישע טוער, אָדער עמיצן פון די אָנוועזנדיקע. אַ סאך הומאָר טראַגט אַרײַן אַזאַ אויסקלויב, וווּ „א“ איז „ב“ און „ב“ איז „א“. אָדער: „א“ איז „א“ און „ב“ איז „ב“.

די געהיימע בעוורע

צאל אַנטוילנעמער: אומבאַגרענעצט; שפּיל -
ציוג: נישט נויטיק; ציל פון שפּיל:
אַרײַעמאַציע און פאַרווילונג.

איינער פון די שפילער גייט אַרויס פון צימער. ווען ער
קומט אַריין צודיק זיצן אַלע מיט ביידע הענט אויפן קאַפּ
אַדער האַלטן זיך ביים אויער, אָדער די האַנט הינטער דער
נאַמבע אָדער אין אַ צווייטער פּאַזע. דער אָנפירער דערקלערט
דעם אַרײַנגעקומענעם, אז דאָ זיצט אַ געהיימע בעוורע, און
אויב ער וויל זיך אַנשליסן אָן דער בעוורע, דאַרף ער טאָן
דאָס, וואָס די גרופע האָט פאַרטראַכט. דער אַרײַנגעקומענער
ווגט זיך זיכער פּרעגן: „וואָס דאַרף איך טאָן?“ אַלע שפּילער
שפּעטן אים דאָן איבער: „וואָס דאַרף איך טאָן?“ דער אַרײַנ-
געקומענער פּרעגט זיך זיכער נאָך עפעס, אָדער מאַכט אַ באַ-
שטימטע באַוועגונג. דער גאַנצער אוילעם שפּעט אים איבער
אַזוי לאַנג, ביז דער אַרײַסגעשיקטער כאַפּט זיך, וואָס ער דאַרף
טאָן. לאַמיר אָננעמען, אז ער האָט געדאַרפט מאַכן די זעלבע
פּאַזע, ווי די געהיימע בעוורע.

די פאַרלוירנקייט און צעטומלטקייט פון דעם אַרײַסגע-
שיקטן ווילט אויסגעצייכנט די שפּילער און אפילע אים אַליין.

שוין אינמאָר אַ פּאַר

צאל אַנטוילנעמער: אומבאַגרענעצט; שפּיל -
ציוג: נישט נויטיק; ציל פון שפּיל:
אַרײַעמאַציע.

מען שיקט אַרויס איין אַנטוילנעמער. די איבערגעבליבענע
דערן זיך אָפּ צו פאַרטראַכטן אַ פּאַר קעגנשטאַנדן, וואָס גייען

אָפּט אין פּאָר און וואָס געהערן צו צוויי גראַמאַטיקאַלישע געדלעכטער. לעמאַשיל: די שיף און דער יאַם, די נאַרף און דער פּאַרים, דער שוך און די שקאַרפעטקע, דער אָרקעסטער און די מוזיק.

דער אַרויסגעשיקטער קומט צוריק אַריין אין צימער און פרעגט יעדן איינציקן, וואָס פאַר אַ כאַראַקטעריסטיק פון דער פאַרטראַכטער פּאָר קען ער געבן. לויט די כאַראַקטעריסטיקעס (נישט מער ווי 115) מוז ער טרעפן די קעגנשטאַנדן.

א ביישפּיל: מען האָט זיך פאַרטראַכט די שיף און דער יאַם. כאַראַקטעריסטיקעס: (1) ער טראָגט זי אויף זיין רוקן; (2) אַז ער נעמט זי אַרום פון אַלע זייטן — איז זייער בימער פאַר איר; (3) איר קאָליר איז קינסטלעך, זיין קאָליר נאַטירלעך; (4) זי האָט אים לייב, ווען ער איז שטיי.

אויב נאָך 15 כאַראַקטעריסטיקעס טרעפט ער נישט — מוז ער אַרויסגיין נאַכאַמאָל. אויב ער טרעפט יאָ — ייט אַרום אַ צווייטער לויט דער ריי.

ווער פעקט ?

די שפּיל אַנטוויקלט די אויפּמערקזאַמקייט. אַלע זיצן אין אַ קרייז. איינעם פאַרשמעלט מען די אויגן. אַ צווייטן שיקט מען אַרום אין אַ צווייטן צימער, אָדער מען באַהאַלט אים אין אַ ווינקעלע. דער ערשטער דאַרף דערקענען, ווער עס פעלט. אויב עס גיט זיך אים איין — באַקומט ער 3 פּונקטן, אויב ער טרעפט נישט — מעג ער בעטן, דער באַהאַלמענער זאָל זאָגן הויך אַ פּאָר זאַצן. דערקענט ער אים לויט דער שטימע, האָט ער 1 פּונקט.

ווער פעלט? (וואריאנט)

מען קען עמיצן איבערטאן אינגאנצן אָדער ענדערן אַ
פראָט אין עמיצנס קליידונג און מען דאַרף דערקענען ביי ווע-
מען עס איז פאָרגעקומען די ענדערונג.

געפין דאָס זייגערל

צאָל אָנטיילנעמער: ביז 80; שפּילצייג:
אַ זייגערל; ציל פון שפּיל: געהער-איבונ-
גען און שפּילקייט.

איין אָנטיילנעמער גייט אַרויס פון צימער. דער אָנפירער
באַהאַלט אַ זייגערל ביי איינעם פון די בייזיצנדיקע אין די
צונויפגעלייגטע הענט. אַלע איבעריקע לייגן אויך צונויף די
הענט. דער אַרויסגעשיקטער קומט אַרײַן און דאַרף צולייגן זײַן
אזיער צו די הענט פון די אָנטיילנעמער און טרעפן ביי ווע-
מען עס געפינט זיך דאָס זייגערל.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. די שפּיל איז גוט דורכצופירן נאָך אַ רושיקער שפּיל,
מיטן ציל צו באַרואיקן דעם אוילעם;
2. אין דער צײַט פון שפּיל מוז הערשן אַן אַבסאָלוטע שטיל-
קײט.

איפּמערקזאַמקײט פון פּלינרן

צאָל אָנטיילנעמער: אומבאַגרענעצט; שפּיל-

צינג נישט נויטיק; ציל פון שפיל:

אויפמערקזאמקייט און אריענמאציע.

אלע אַנטיילגעמער זעצן זיך אויס אין אַ קרייז. איינעם זעצט מען אַוועק אין מיטן אויף אַ בענקעלע און מען פאַרבינדט אים די אויגן. דער אַנפירער גיט אַ סימען עמיצן פון קרייז, וועלכער דאַרף שטיל צוהייבן צום בלינדן און אים אַ שנעל טאָן אין נאָז. דער בלינדער הערט זיך גוט צו און דאַרף לויטן קלאַנג פון די טריט טרעפן פון וואַנען עס דער-נענטערט זיך זיין סוינע און אויף שנעל אַנווייזן מיט דער האַנט די ריכטונג. אויב ער טרעפט נישט — באַקומט ער אַ שנעל אין נאָז און זיצט ווייטער. דער אַנפירער שיקט אַרויס אַ צווייטן א. אַז. וו. ביז ער ווייזט אָן די געהעריקע ריכטונג. דאָן מוז דער אַנפאַלער זיך זעצן אויפן בלינדנס אָרט. באַמערקונג:

ביי דער שפיל מוז זיין זייער שפיל.

דערקען בלינדערהייט

אלע אַנטיילגעמער שטעלן זיך אויס אין אַ קרייז. איינער מיט פאַרבינדענע וואַגן שטייט אין מיטן קרייז. די אַנטייל-געמער מאַרשירן אין קרייז און זינגען דערביי אַ ליד. ווי נאָך דער „בלינדער“ גיט אַ פאַטש מיט די הענט, בלייבט דער קרייז שטיין און אלע דרייען זיך אויס מיטן פּאָנים צום מיטן. דער, וואָס שטייט אין קרייז פונקט אַנטקעגן „בלינדן“, גייט צו צו אים. דער „בלינדער“ דאַרף טרעפן, ווער דער כאַווער איז. ער קען פירן אַ שמועס מיטן כאַווער, אַרומטאָפן אים, אויסמעסטן זיין הויך א. ד. גל. טרעפט ער נישט — בלייבט ער ווידער אין קרייז; טרעפט ער יאָ — מווישט ער זיך מיט דעם כאַווער מיט די ערטער. ער פאַרנעמט אַן אָרט אין קרייז און דער צווייטער ווערט אַ „בלינדער“.

דער בלינדער רייזדער

צאל אָנטיילנעמער: ביז 80; שפּילצייט:
א האַלבושן; ציל פֿון שפּיל: אויפֿמערקד
זאמקייט און פּלינקייט.

אַלע אָנטיילנעמער זעצן זיך אויס אין אַ קרייז. איינער
מיט צוגעבונדענע אויגן, דער בלינדער רייזדער בלייבט אין
מיטן קרייז.

יעדער שפּילער רופֿט זיך אָן מיטן נאָמען פֿון אַ שמאָט
אָדער לאַטין. דער רייזדער זאָגט, אז ער איז געפּאָרן פֿון
וואַרשע קיין לאָדזש (אָדער האָט געשריבן אַ בריוו פֿון לאָדזש
קיין פּאָריז). ביידע שפּילער, וואָס טראָגן די נעמען פֿון די
צוויי שמעט, מוזן זיך בייטן מיט די ערטער, דערביי מוזן זיי
שפּרינגען אויף איין פּוס. דער בלינדער רייזדער באַמיט זיך
דאָן צו כאַפֿן איינעם פֿון די „שמעט“. ווען האָט גיט זיך
אויס איין, ווערט דער געכאַפּטער אַ רייזדער.

פּאַרזינטיק!

צאל אָנטיילנעמער: פֿון 2 ביז 5. שפּיל־
צייט: אַ 15—20 גלויבע שמעקלעך.
א 5 שמעקלעך דאַרפֿן זיך אנזעען שוידן
פֿון די איבעריקע, אָדער לויט דער פּאַרס
אָדער לויטן קאָליר. אָנשטאַט שמעקלעך
קאָנען אויך זיין בלויפּערס.

מען נעמט צוזאַמען אַלע שמעקלעך אין פּוּס. מען עפענעט
דיק די האַנט, פּאַלן זיך אַלע שמעקלעך פּאַנאָדער. מען דאַרף
דאָן אויפֿזאַמלען די שמעקלעך נישט רירנדיק קיין צווייט שמע־
קלע, כּוּז דעם, וואָס מען הויבט אויף. אַ געוויינלעך שמעקלעך

רעכנט זיך איין פונקט. די ספעציעלע פאָרמען אָדער קאָלירן —
10 פונקטן. איין שטעקעלע (אָפּנערעדט פון פּרוער) איז 25
פונקטן. געווינען האָט דער, וואָס האָט פּרוער אויפגעזאָמלט
100 פונקטן אָדער האָט צום סאָף פון שפּיל די גרעסטע צאָל
פונקטן.

אויב אַ שפּילער רירט אָן אַ שטעקעלע, פּאַרלירט ער די
געווינענע פונקטן פון דעם לעצטן גאַנג.

דאָס קעסטעלע

צאָל אַטוילגעמער: פון 2 ביז 8; שפּיל-

ציג: אַ קעסטעלע פון שוועבעלעך.

מען לייגט אַוועק אויפן ראַנד פון טיש אַ קעסטעלע פון
שוועבעלעך מיט דער קאָלירטער זייט אַרויף, אַזוי, אז נאָר אַ
טייל פון קעסטעלע זאָל ליגן אויפן טיש. מיט איין פינגער ניט
מען אַ וואָרף האָס קעסטעלע פון אונטן ביים טייל, וואָס ליגט
אויסערן ראַנד פון טיש, אַזוי, אז דאָס קעסטעלע זאָל פּאַרן
אויפן טיש. אויב עס איז געפּאַרן מיט דער קאָלירטער זייט
אַרויף — רעכנט זיך 1 פונקט, און דער זעלבער שפּילער
וואַרפט ווייטער. אויב דאָס קעסטעלע האָט זיך געשטעלט
אויף איינע פון די צוויי זייטן, וווּ עס געפינט זיך די שוועבל,
רעכנט זיך פאַר 10 פונקטן; ווען דאָס קעסטעלע שטעלט זיך
אויף (ווען ס'שטעלט זיך אויף דער קלענסטער אויבערפּלאַך)
רעכנט זיך פאַר 25 פונקטן. אויב דאָס קעסטעלע פּאַרט מיט
דער טונקעלער זייט אַרויף, רעכנט זיך פאַר פאַרשפּילט, און
עס הויבט אָן דער ווייטערהינקער שפּילער לויט דער ריי. ווער
פון די שפּילער עס דערגרייכט פּרוער 100 פונקטן, האָט גע-
ווינען.

מ'קען די שפּיל קאָמפּליצירן: קעדיי צו געווינען, מוז מען

דערנרייכן פינקט 100 פונקטן און נישט מערער. אויב דער לעצטער וואָרף גיט צום ביישפּיל צוזאַמען מיט דער פּריער־דיקער צאָל 109 פונקטן, ווערן די איבעריקע 9 פונקטן אַראָפּ גערעכנט פון די 100, עס בלייבט דאָן דעם שפּילער 91 פונקטן.

דאָס נישט דערנרייכבאַרע צוקערל

צו אַ שטעקלע (צווייגל) בינדט מען צו אַ שטריקל, צו וועלכן עס איז צוגעבונדן אַ צוקערל. דעם גרעבערן עס פון צווייגל שטעקט מען אַריין הינטערן פּאַסיק אויפן דוקן פון אַן אַנטיילנעמער, אזוי, אז דאָס צוקערל אויפן שטריקל זאָל הענגען פונקט ביי דער נאָז פון אַנטיילנעמער. מען דאַרף זיך באַמיען, האַלטנדיק די הענט הינטער זיך, אַנצוכאַפן מיפן מויל דאָס צוקערל. עס דאַמט זיך אויבן־אויף, אז ס'איז זייער לייכט, אָבער ווי נאָר דער נאַשער גיט זיך אַ ריר — אַנטלויפט דאָס צוקערל פון זיין מויל. מען גיט עפּלעכע קינדער מיטאַמאָל אַזעלכע ווענדקעס און מען אַרדנט איין אַ פּאַרמעסטונג: ווער וועט פּריער אַריינכאַפן דאָס צוקערל?

מעטאָדישע אַנווייזונגען:

1. מען דאַרף זיך וואָס ווייניקער באַוועגן. דאָס צוקערל פּאַלט דאָן לייכטער אַריין אין מויל.

דער פּיש־פּאַנג

אויף דער ערד צימכנט מען אָן אַ קרייז. דאָס וועט זיין דאָס וואַסער, אַלע זעצן זיך אויף בענק אַרום דעם קרייז.

יעדער דארף באקומען אין האנט א ווענדקע צום כאפן פיש מיט א העקל צום סאָף. אַנשטאָט פיש צעוואַרפט מען אין „וואַסער“ קוילעכלעך פון גארן (15—20 שטיק). צו יעדן קוילעכלעך דארף זיין צוגעפּעסטיקט אַן אויסגעבויגן דרעמל, אין וועלכן מען זאָל קענען פּאַרטשעפּען דאָס העקל פון דער ווענדער קע און אַרויסציען פון „וואַסער“ דאָס קוילעכלעך. אין לעכל פון קוילעכלעך לייגט מען אַריין אַ ווייס פּאַפּירל מיט אַן אויפֿ-שריפט וויפּל דער „פּיש“ וועגט (100 גראַם, 300 גראַם, 3 קילאָ, 10 קילאָ א. א. ו.ו.).

לויט אַ צייכן פּאַרוואַרפן די פּישער די ווענדקעס. יעדער באַמיט זיך צו כאַפּן וואָס מער פּיש. מען כאַפּט אזוי לאַנג, ביז דאָס „וואַסער“ ווערט אויסגעליידיקט פון פּיש. דאָן ציט אַרויס יעדער די צעמעלעך פון די קוילעכלעך און מען סומירט וויפּל קילאָ פּיש יעדער האָט געכאַפּט. דער וואָס האָט די גרעסטע וואָג האָט געוואונען. עס קען פּאַסירן, אז דער וואָס האָט געכאַפּט אַממערסטן פּיש האָט אַמווייניקסטן קילאָ, און דער וואָס האָט אַרויסגעצויגן איין פּישל פון 20 קילאָ — האָט געוואונען.

מען קען די זעלבע שפּיל אָרגאַניזירן אויך אין צוויי פּאַר-טייען.

די שפּיל באַזערט מען איבער אזוי לאַנג, ביז איין פּאַרטיי אָדער איין שפּילער דערפּרייכט די אָפּגערהמע צאָל קילאָ.

בלאז שטארקער

צאָל אַנטוילנעמער: פון 2 ביז 5.
 מען גרייט צו פּאַפּירלענע לייקעלעך (לעיעק, קאַנוס).
 צו אַ משוואָס צוגעקלאַפּט צו דער וואַנט ביגרט מען צו אזוי פּיל פעדים, וויפּל פּערזאָן ס'נעמען אַנטויל אין דער שפּיל. יעדער

פאָרעם האַלט 1½ מעטער די לענג. אויף די פעדים ציט מען אַרויף די לייקעלעך (מאַנוסן) מיט דער ברייטער אָפּענער זייט צו די שפּילער.

די שפּילער שטעלן זיך אויס אין איין ריי. זיי נעמען אין האַנט דעם פרייען עק פון פאָרעם און הויבן אָן צו בלאָזן אין די לייקעלעך. געווינען האָט דער, וועמענס לייקעלע עס האָט דריי מאָל דערגרייכט דעם משוואַק פריער פאר אַלע. עס איז געוונמשן, אז די לייקעלעך זאָלן זיין פון פארשידענע קאָלירן.

פאַרמעגאָנעם

צאָל אַנטוויקלעמער: אונטערנעמען: שפּיל-
צויג: נישט גוויקן; ציל פון שפּיל:
אויפּמערקזאַמקייט.

דער אָנפירער זיצט אַנטקעגן אַלע שפּילער. יעדער שפּילער קלויבט זיך אויס אַ פּאָך פון אַן אַרבעטער (סטאַלער, פּריזיר דער, מוזיקאַנט א. א. ו. ו.) און מען שטעלט פעסס אַ סימל באַליישע באַוועגונג פאר יעדן פּאָך, וועלכן עס דאַרף קענען נאַכמאַכן דער, וואָס האָט דאָס אַנטשפּרעכנדיקע פּאָך אויסגע- קליבן. דער אָנפירער דאַרף קענען גאַנצמאָן אַלע באַוועגונגען. אַלע שפּילער פּאַטשן מיט די הענט אין טיש אָדער אויף די קני. דער אָנפירער טוט אייך דאָס זעלבע, אָבער אין צווישן מאַכט ער פּלוצלונג אַ באַוועגונג, וואָס סימבאָליזירט אַ גע- וויסע אַרבעט. דער אַנטשפּרעכנדיקער אַרבעטער דאַרף טייקע פּאַכן די זעלבע באַוועגונג; אויב ער פאַרנעסט, אָדער ער מאַכט עס צו שפּעט, גיט ער אַ פּאַנט. דער אָנפירער קען מאַכן עס לעכע באַוועגונגען מיטאַמאָל די זעלבע אָדער פאַרשידנאַרטיקע. יעדע באַוועגונג דאַרף טייקע נאַמעמאַכט ווערן פון אַנט- שפּרעכנדיקן באַלמעלאָכע.

די שפּיל רופט אַרויס פיל הייטערקייט.

דער דאקטאר

אלע זעצן זיך אויס אין א קרוין. יעדער איינער זאגט זיין שאכן פון רעכטס אויפן אויער א נאָמען פון א קראַנקייט, און זיין שאכן פון לינקס זאגט ער א מיטל, ווי אזוי די אָג גערופענע קראַנקייט אויסצוהיילן. ווען אלע שפילער קענען שוין זייער קראַנקייט און האָבן באַקומען א רעצעפט פאַר איר, זאָגט יעדער שפילער לויט דער ריי אין דער הויך, אויף וואָס ער קרענקט און ווי מען האָט אים געהייסן די קראַנקייט אויס-היילן.

די רעצעפטן זענען געוויינלעך נישט אַנטשפּרעכנדיק די קראַנקייטן און דאָס רופט אַרויס פּרילעכקייט.

מישע קאפייער

צאל אַנטיילנעמער: נישט באַגרענעצט;
שפילצויג: נישט נויטיק; ציל פון שפיל:
אויפּמערקזאַמקייט און אַרענמאַציע.

די אַנטיילנעמער, א כּוץ אַ וועכטער, ווערן אויסגעשמעלט אין אַ שוועדישער קאָלומנע אָדער אין אַן אַנדערן באַליבונן סידער. דער אַנפירער אליוו, אָדער זיין פאַרטרעטער, מאַכט שאַרשידענע באַוועגונגען אויף אַן אָרט. אלע אַנטיילנער מער מאַכן נאָך די באַוועגונגען אין אַ קעננצעלעכער פּאַרם. צים ביישפיל: דער אַנפירער שמעלט זיך אַכטונג, דאַרפן אלע שטיין רוט; דער אַנפירער רוט, אלע — אַכטונג; אַנפירער הענט אין אַ זייט, אלע — צו די אַקסלען; אַנפירער הענט צו די אַקסלען, אלע — הענט אין אַ זייט; אַנפירער פאַרלוינט די הענט אויפן קאַפּ, דאַרפן זיך אלע זעצן אויף דער ערד א. אַז. וו. פאַר דער צייט פון שפיל גייט אַרום דער וועכטער

מיט א פאסעק און שמויסט יעדן, וואָס מאַכט נישט ריכטיק די באַוועגונגען.

ווען דער אַנפירער מאַכט א באַשטימטע באַוועגונג, גיט ער אַנשטאָט דער נאָרמאַלער קאָמענדע נאָר דעם באַפעל: מוישע! די שפּילער, ביים אויספירן די קעגנזעצלעכע פיגור, ענטפערן דאָן — קאָפּיער! אויסרופן ברענגען אַריין לעבן אין שפּיל.

מעטאָדישע אַנווייזונגען:

1. וועגן אַלע קעגנזעצלעכע באַוועגונגען דאַרף דער אַנפירער פּהיער מערדן די אַנטיילנעמער פון שפּיל;
2. פון אַנהויב דאַרפן גענומען ווערן ווייניק קעגנזאַצן, ביסל לעכווייז אַלץ מער און מער. ווען די שפּילער זענען שוין גוט אַרענטירט אין שפּיל, קען דער אַנפירער זיינע אײַר גענע באַוועגונגען ביים דורכפירן אויך אַנרופן אין קאָר מאַטעריאַלן. די שפּילער האָבן דאָן א גרעסערן ניסאַיען בייצושטיין. זיי דאַרפן זיך אַנטקעגנשטעלן צוויי כּושים: זיי דאַרפן מאַכן פאַרקערט, ווי זיי זעען און הערן.
3. די שפּיל דאַרף געפירט ווערן אין א שנעלן טעמפּאָ.

מוישע קאָפּיער (וואַריאַנט)

צאָל שפּילער: פון 2 ביז 10.
אַלע אַנטיילנעמער זעצן זיך אויס פון איין זייט צימער, אַנטקעגן זיצט דער אַנפירער. יעדער אַנטיילנעמער און אויך דער אַנפירער מוז האָבן אַ היטל. ווען דער אַנפירער זעצט זיך אַוועק — מוזן זיך אַלע אויפשטעלן; ווען דער אַנפירער שטעלט זיך — מוזן זיך אַלע זעצן; ווען דער אַנפירער שוט אָן דאָס היטל — מוען אַלע אויס די היטלען; ווען דער אַנפירער שוט אויס דאָס היטל — מוען די אַנטיילנעמער אָן די

היטלען. מיט איין וואָרט: אלץ פאַרקערט.
ווער עס מאַכט שלעכט — גיט אַ פּאַנט
מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. די באַוועגונגען מוזן געמאַכט ווערן שנעל;
2. די באַוועגונגען מיטן היטל און די באַוועגונגען פון זעצן זיך און שטעלן זיך קענען געמאַכט ווערן גלייכזייטיק;
3. עס קענען שפּילן צוויי קינדער צווישן זיך, האָן איז גוט צו נעמען 2 שטולן, איינער אַנמאַקען אַנדערן. אלע איבעריקע קוקן זיך צו;
4. מען קען די שפּיל קאָמפּליצירן דורך פירן אַ שמועס, ביי וועלכן עס איז נישט דערלויבט צו זאָגן: יאָ, נין, נישט.

פּיפּערנאָטער

ציל אָנטיילנעמער: אומבאַגרענעצט; שפּיל-
צייט: נישט נויטיק; ציל פון שפּיל:
אַריענמאַציע.

אלע זיצן אַרום אַ טיש. דער אָנפירער רעדט אָפּ מיט די אָנטיילנעמער, אַז זיי זאָלן קוקן אויף זיין האַנט און טאָן דאָס, וואָס ער הייסט, אָבער נישט וואָס ער טוט. אויב ער שטעלט אוועק די פויסט אויפן טיש מיטן גראָבן פינגער אויסגעשטרעקט אַרויף און זאָגט דערביי „אויבן“, מעגן אַלע טאָן דאָס זעלבע. אויב ער זאָגט „אונטן“ און שטעלט אוועק די פויסט איבער-געדרייט, אָנרירנדיק מיטן גראָבן פינגער דעם טיש — טוען אַלע דאָס זעלביקע; אויב אָבער ער רופט אויס „פּיפּערנאָטער“ דאַרפן אַלע אָנהויבן צו פּאַטשן מיט דער האַנט איבערן טיש. דער אָנפירער מאַכט די באַוועגונגען שנעל און דערביי צעכישט ער די מיטשפּילער. ער זאָגט לעמאַשׂל „אויבן“ און אַלע פּאַטשט ער מיט דער האַנט איבערן טיש. פאַרשטייט זיך,

אז א סאך פאטשן מיט. דער וואָס האָט געהאַט אַ מאָעס, גיט
אַ פּאַנט אָדער גייט אַרויס פּון שפּיל.

צענישט (צעשטרייט)

אַלע שפּילער זעצן זיך אַרום טיש. איינער פירט אָן מיט
דער שפּיל. די שפּילער און אויך דער אָנפירער באַוועגן לייכט
מיט די הענט אויפן טיש (לייכט קלאַפּן). אויב עס שפּילט
אַ גרויסע גרופּע, וואָס קען זיך נישט אויסזעצן אַרום טיש,
קען מען זיך אויסזעצן אין אַ גרויסן קרייז און באַוועגן מיט
די הענט אויף די קני; דער אָנפירער גיט אַרויס באַפעלן
און די שפּילער פירן זיי אויס.

דער אָנפירער רופּט אויס „נאָז“, מוז יעדער שפּילער
באָרדן מיטן פינגער די נאָז. אָנפירער: „אויג“ — די שפּילער
ווייזן מיט אַ פינגער אויפן אויג.

דער אָנפירער רופּט אָן קעסיידער אַלע טיילן פּון קאָפּ:
אויער, שטערן, גאַמבע, ליפּן א. א. וו.

דער אָנפירער אַליין, ווען ער רופּט אויס צום ביישפּיל
„נאָז“, באַווייזט נישט מיט דער האַנט אויף דער נאָז, נאָר
אויף אַ צווייטן טייל קאָפּ, צום ביישפּיל: אויפן שטערן. דאָס
מאַכט ער ספּעציעל, קעדיי אַריינצוברענגען די שפּילער אין
אַ טאָעס.

די שפּילער מוזן זיך טאַקע היטן נישט נאָכצומאַכן דאָס,
וואָס דער אָנפירער מאַכט, נאָר אויסצופירן וואָס ער דיקטירט.
די באַפעלן פּון אָנפירער און די באַוועגונגען פּון די שפּילער
ווערן געמאַכט זייער שנעל. (די שפּילער ווייזן אָן
מיט דער האַנט אויפן געפּאָלערטן טייל פּין קאָפּ
און קאָזן מאַמענטאַל צוריק אַראָפּ די האַנט אויפן
טיש אָדער קני. ווער עס פירט שלעכט אויס די באַפעלן,

גיט א פאנט. די וואָס מאַכן נישט קיין פעלערן ווערן באַשטימט
אַלס אַנפירער.

מעטאָדישע אַנווייזונגען:

1. אַלע שפּילער מוזן קוקן אויפן אַנפירער. קעדיי דאָס צו
דערגרייכן, קען מען אַריינפירן אַזאָ קאָמפּליקאציע. ווען
דער אַנפירער באַפּט זיך אָן פאַר דער נאָך מוזן זיך אַלע
אויפשמעלן און גלייכצייטיק מאַן דאָס וואָס דער אַנפיר-
ער רופט אויס. לעמאַשיל: דער אַנפירער רופט אויס
„אויג" און באַפּט זיך פאַר דער נאָך — מוזן זיך אַלע
אויפשמעלן און אַנדירן דאָס אויג.

מיט אַ קרייץ — אָן אַ קרייץ

צאל אַנטוילנעמער: פון 6 ביז 15.
אַלע זיצן אין אַ קרייץ. דער אַנפירער צווישן זיי. ער
דערלאַנגט איין אַנטוילנעמער אַ שליסל אָדער אַ בלייפערער
און פרעגט אים: „מיט אַ קרייץ, צי אָן אַ קרייץ?" און יענער
דאַרף ענטפערן אָדער „מיט" אָדער „אָן". צום ערשטן מאל
ענטפערט מען גלאַט אין דער וועלט אַהיין — נישט פאַר-
שטויענדיק אין וואָס עס גייט; לאַמיר זאָגן: „מיט אַ קרייץ".
דער אַנפירער איז מיט אים מאַסקים אָדער נישט. נעמט צו
ביי אים דעם שליסל און גיט עס אַ צווייטן, אַ דריטן א. א. וו.
יעדער מוז אים ענטפערן: מיט אַ קרייץ אָדער אָן אַ קרייץ.
אַלע זענען שטאַרק פאַרינטערצסירט, פאַרוואָס גיט דער אַנ-
פירער טייל גערעכט און טייל נישט. וואָס קען דאָס באַדייטן
די פראַגע „מיט אַ קרייץ?" „אָן אַ קרייץ?" ס'דאַוו מינט מען,
אַז דאָס איז אַפהענגיק פון דעם אויפן, ווי מען דערלאַנגט
דעם בלייפערער, פון זיין לאַגע צווישן די פינגער. מען קען

בעטן א דערלויבעניש ביים אָנפירער אליין צו דערלאָנגען און
 פרעגן דעם אָנפירער די זעלבע פראַגע. און דער אָנפירער מוז
 דאָן ענטפערן. אַלע באַמיען זיך צו דעהניין דעם באַרייט פון
 דער פראַגע. דער אָנפירער מאַכט ספעציעל פאַרשידענע קאָמ-
 מינאַציעס מיטן בלייפּעדער. לייגט אים אין דער ברייט פון
 האַנט אָדער האַלט אים פאַרן שפיץ מיט צוויי פינגער א.ד.גל.
 צום סאָף ווייזט זיך אַרויס, אָז אנדערע שטויסן זיך אָן אויף
 דעם ריכטיקן באַטייט. דער סאָד לייגט אין דער לאַגע פון די
 פיס ביים אָנפירער. אויב ער פאַרוואַרפט איין פּוס איבערן
 צווייטן ביים דערלאָנגען דעם בלייפּעדער, איז עס מיט אַ
 קרייץ, אויב נישט — איז עס אָן אַ קרייץ.

פון אָנהויב שפיל דערט מען אָפּ, אָז דער וואָס וועט
 דעהניין דעם סאָד דער ווערט אַ שומעף צום אָנפירער און מען
 שפילט ווייטער. וואָס מער אָנטיילנעמער עס דערגייען דעם
 דיכטיקן ענטפער, אַלץ מער ווערן פאַרינטרירט די איד-
 בעריקע.



דימל — ערד

צאָל אָנטיילנעמער: אומבאַגרענעצט; שפיל -
 צייג; נישט נויטק; ציל פון שפיל:
 אָריענטאַציע און פאַרוויילונג.

אַלע זיצן אין אַ האַלב־קרייז. דער אָנפירער אַנטקעגן זיי.
 ווען דער אָנפירער זאָגט „הימל“, שמעלן זיך אַלע אויף; ווען
 ער זאָגט „ערד“ — זעצן זיך אַלע צוריק. דעהיי שטעלט זיך
 דער אָנפירער אויך אויף און גיט נאָך אַ מאַך מיט דער האַנט
 אַרויף און אַזוי סאָנערירט ער דעם אוילעם אויפצושטיין
 אפילע ווען ער זאָגט „ערד“.

אויב דער אָנפירער מאַכט עס פלינק — האָבן אַ סאך
שפילער אַ טאָעס און עס איז דערביי שטאַרק פריילעך.

א שאַד דיינע קני

צאָל אָנמױלטעמער: 3; שפילצױג: א

שמעקן און 2 קליידער-ברשטלעך; ציל פון

שפיל: פלונקיש און געשיקמקיש.

דער אָנפירער זיצט אין מיטן און פון ביידע זייטן צוויי
שפילער. דער אָנפירער האַלט צווישן די פיס אַ הויכן שמעקן
און פאַרט מיט ביידע הענט אַרויף און אַראָפּ שמעקן, אַרויס-
געבנדיק דערביי קלאַנגען פון אַ מאַשין.

די צוויי זייטיקע האַלטן אין האַנט אַ קליידער-בראַשט,
מיט זועלכע זיי האָבן רעכט אַ קלאַפּ צו טאָן דעם מיטלסטן
אין דעם מאָמענט, ווען ער גיט אַ פאַטש זיי אין די קני.

אויב דער מיטלסטער מאַכט עס פלינק, דאָ איינעם דאָ
דעם צווייטן, ווערן די זייטיקע צעטומלט און זייער אָפט באַ-
קומען זיי אַליין די קלעפּ פון קליידער-בראַשט, אַזש די קני
הויבן אָן וויי צו טאָן.

דאן פוישט מען זיך און דער מיטלסטער ווערט אַ זיי-
טיקער.

אַ רייזע איבער דער וועלט

יעדער מיטשפילער קלייבט זיך אויס אַ נאָמען פון אַ
לאַנד אָדער שטאָט. דער אָנפירער אָדער איינער פון די שפיל-
ער דערציילט וועגן אַ רייזע, וואָס ער האָט געמאַכט איבער

דער וועלט, וועגן דערהאלטענע בריוו אָדער ציימונגען פון פאַרשידענע לענדער אָדער שטעט. דערביי דערמאָנט ער פון צייט צו צייט די נעמען פון לענדער און שטעט, וואָס עס האָבן זיך אויסגעקליבן די אַנטיילנעמער פון שפּיל. ביי יעדן מאָל אַנדופן אַ שטאָט מוז דער אַנטיילנעמער, וואָס טראָגט דעם נאָמען פון דער אָנגערופענער שטאָט, ענטפערן „יאַ“ אָדער זיך אויפשטעלן. פאַר נישט ענטפערן אָדער ענטפערן צו שפעט, גיט מען אַ פּאַנט. מען טאָר נישט אַנדופן אַ שטאָט, וואָס שפּילט נישט מיט. דער ציל פון שפּיל איז — שאַרפּן די אויפמערק-זאַמקייט.

עס זענען מעגלעך וואַריאַנטן אין דער שפּיל:

1. אַנשטאָט נעמען פון שטעט, קענען זיין נעמען פון שריי-בער און נעמען פון ווערק;
2. ס'קענען אויך זיין נעמען פון שפּיוון. דערביי מוז יעדער מיטשפּילער טראָגן דעם נאָמען פון אַ הויפטוואָרט צו זאַמען מיט אַן אייגנשאַפטסוואָרט. צום ביישפּיל: ווייס בריוו, שוואַרץ בריוו, פּרישע זעמל, אַלעע זעמל.

די שפּראַך פון באַלעכאָס

צאל אַנטיילנעמער: ביז 20; שפּילצייג:

אַ האַלדזש; ציל: אויבן געהער.

אַלע שפּילער זיצן אין אַ קרייז. איינער מיט פאַרבונדענע אויגן געפינט זיך אין קרייז. ער דאַרף צוגיין צו אַ שפּילער פון קרייז און אַנגרינדדיק אים הייסן, אז ער זאָל נאָכמאַכן דעם קלאַנג פון אַ באַשטימטן באַלעכיי. יענער דאַרף גלייך אויס-פירן זיין פאַרלאַנג. אויב דער בלינדער דערקענט אים לויט דער שטייט, מווישט ער זיך מיט אים מיט די ראַלן; אויב נישט — עיט ער צו אַ צווייטן שפּילער פון קרייז.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. די שפּילער, וואָס דאַרפן נאָכמאַכן די קלאַנגען פון באַלע-
כאָים, דאַרפן זיך באַמיען צו ענדערן די שמים.

דערקען לייטן שאַטן

עמיצן זעצט מען אַוועק מיטן פּאַנים צו דער וואַנט און
נאַענט פון איר, אויף אַ נידעריק בענקעלע, אָדער אויף דער
ערד. הינטער אים שמעלט מען אַוועק איינעם פון די אָנוועזנ-
דיקע אין פּראָפּיל דערנאָך אַנפּאַס. ער דאַרף מאַכן אייניקע
באַוועגונגען, אַזוי, אז זיין שאַטן זאָל פּאַלן אויף דער וואַנט,
צו וועלכער עס איז געווענהעפּ דער, וואָס דאַרף דערקענען
דעם שאַטן. אויב ער הערקענט נישט, שמעלט זיך הינטער אים
אַ צווייטער, אַ הויטער, ביז ער דערקענט עמיצן. דאָן זעצט
זיך דער דערקענטער און עס הויכט זיך אָן פון דאָס ניי.
דאָס זעלבע קען געמאַכט ווערן מיט אַן עקראַן (מיט אַ
ליילעך אָדער מיט אַ גהויסן בויגן ווייסן פּאַפּיר). איינער זיצט
הינטערן עקראַן און פון דער צווייטער זייט וואַרפט מען דעם
שאַטן פון די אָנטיילנעמער.

קאָלידאַסאָפּ

אָנטיילנעמער: ביז 12.
די שפּילער שמייען אין אַ שורע און יעהער פון זיי קלויבט
זיך אויס אַ קאָליר. איין שפּילער גייט דאָן אַרויס פון ציימער
און אַלע טוישן זיך אין דער צייט מיט די ערטער. ווען דער
שפּילער קומט צוריק אַריין דאַרף ער אויסרעכענען יעדנס קאָ-
ליר אין דעם סייידער, אין וועלכן די שפּילער שמייען איצט.

געדענק דאס ארט

צאל אנטוילנעמער: נישט באגרייכענעט;

שפילצייג: באליבוקע קעגנשטאנדן;

ציל פון שפיל: אויפמערקזאמקייט.

מען לייגט פאנאנדער אויפן טיש עטלעכע זאכן (אזעלכע, וואס מען האט אונטער דער האנט): א פינגער, אן אשטבע, כער בלייער, פעדער, ביכל, שפיגעלע, לעשער א. א. ז. ו. זאלן זיך די אנטוילנעמער א ווילע צוקוקן אין וואס פאר א סידער די זאכן לייגן. נאכדעם, ווי מען מישט די זאכן צונויף — זאל יעדער פרובירן אויסלייגן די זאכן לויט דעם פלאן, ווי זיי זען נען פריער געלעגן.

מעטאדישע אנווייזונגען:

1. דער אנטפירער דארף פון פריער זיך פארצייכענען דעם פלאן פון די אויסגעלייזטע זאכן, קעריי צו קענען קאנטראל זיין די ארבעט פון די שפילער.

אויסשטעל-פענסטער

צאל אנטוילנעמער: ביז 15; ציל פון

שפיל: איבן אויפמערקזאמקייט און

זיקארן.

ווען מען פירט אן אויספלאג איבער די גאסן פון שטאט, קען מען געבן אזא אויפגאבע: די אנטוילנעמער דארפן זיך אויסשטעלן ביי אן אויסשטעל-פענסטער, אים באקוקן 2 מינעט און אוועקגיין ווייטער. צוריקקומענדיק פון אויספלאג דארף יעדער אנטרויבן א רעשימע פון די באמערקטע זאכן אין אויס-

שמעל־פענסטער. העך אָנפירער דאַרף צוליב קאַנטראָל האָבן אַ פּולע רעשימע פון די זאַכן, וואָס זענען אַרױסגעשמעלט אין פענסטער. פאַר יעדער ריכטיק־באַמערקטער זאַך גיט מען דעם אָנמײַלעכער אַ פּונקט. פאַר יעדער איבעריקער זאַך — געבט מען אַראָפּ אַ פּונקט.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. מען דאַרף אָנהויבן פון אַן אױסשמעל־פענסטער, וווּ עס געפינען זיך ווייניק קעגנשטאַנדן;
2. בײַ אַ גרעסערן פענסטער קען מען געבן 3—4 מינוט צײַט צום באַקוקן.

געדענק וועלכע זאָבן

צאל אָנמײַלעכער: ביז 15; ציל פון

שפּיל: איבן די אױפּמערקזאַמקײַט.

דער פירער פון דער שפּיל גרױט צו אַ מאַכעלע אױף אַ דיטעלע אין זײַן נאָטיץ־ביכל. ער שרײַבט אױס אַלע נעמען פון די שפּילער, אײנעם אונטער דעם אַנדערן, און צעטיילט דאָס זײַטעלע אױף אַזױ פיל ווערטיקאַלע רובריקן, וויפּל זאַכן ער וועט באַהאַלטן צוגעבנדיק נאָך 2 רובריקן: אײנע אױף די צאָל טאַעסן (אױב מען רעכנט אױס אַ זאַך, וואָס איז נישט געווען) און די צווייטע אױף דעם לעצטן סאַכאַל, וואָס סאַקומט זיך נאָכן אַראָפּטעמען די צאָל טאַעסן פון דער צאָל ריכטיקע ענטפערס. אױפּן טיש לײגט ער אױס אין אומאָרד־

נעמען פון די שפילער	נעמעל	עליסל	בליינער	ג.ג. 20	ג.ג. 5	פריפעלע	פאפיר	שפילקע	צאל אא"וו	א"ג. רעזולטאט
יאסל	---	---	---	---	---	---	---	---	0	5
בייקע	---	---	---	---	---	---	---	---	1	6

נונג אלע קעגנשטאנדן, וואָס ער האָט צוגעשריבן, אָדער פאָשעט פון קעשענעם צונויפגעזאמלט. ער דעקט עס איבער מיט אַ צייטונג. אלע שפילער שמעלן זיך ארום. איינער דעם צווייטן טאָר נישט פארשמעלן. דער אָנפירער דעקטראָפּ די צייטונג און די שפילער באַזומען 1 מינוט צייט זיך צוצוקוקן צו די זאָכן. דאָן פארדעקט ער צוריק דעם טיש און ישדער מוז טוי-קע פארשרייבן אויף אַ שטיקל פאפיר אַלץ, וואָס ער האָט געזען אויפן טיש. אויף דעם צעמל דארף מען אָנשרייבן דעם נאָמען. די צייט צו פארשרייבן איז אַ באַגרענעצטע, צב"ש 2 מינוט (יעדער דארף האָבן אַ בלייפעדער ביי זיך). ווען דאָס אַלץ ווערט דורכגעפירט, נעמט צונויף דער אָנפירער אלע צעטער לעך. מען קאָנטראָלירט די רעזולטאטן, אַריינשרייבנדיג אַלץ אין דער צוגעשריפער טאָבעלע.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. יעדעס מאָל דארף מען פארגרעסערן די צאל קעגנשטאנדן (פון 12 ביז 25), אָדער פארקלענערן די צייט פון צו-קוקן זיך און די צייט צום פארגנאָפירן.

שאַד-פיגורן

צאל אָנשוילדעמער: ביז 15; ציל פון

שפּיל: איבן אויפּמערקזאמקייט.

דער פּוּלער פון שפּיל שמועלט אויס אויף אַ שאַד-ברעט באַשטימטע פּאָזיציעס פון שאַד-פּיגורן און פּאַרדעקט עס מיט אַ צייטונג. ער הייסט יעדן שפּילער אָנצייכענען אויף אַ שטיקל פּאַפּיר אַ שאַד-ברעטל. דאָן דעקט ער אָפּ דאָס שאַד-ברעטל און גיט אַ מעגלעכקייט אין מעשעך פּון 2 מינוט זיך צוקוקן אַזו דער פּאָזיציע פון די פּיגורן. די שפּילער דאַרפן שנעל אָנציי- כענען ביי זיך די פּאָזיציעס פון די פּיגורן. די רעזולטאַטן דאַרף דער פּירער נאָטירן, פּאַרדעכענענ- דיג יעדן קעלער פּאַר אַ מינוט.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. דאָס ערשטע מאָל נעמט מען ווייניק פּיגורן (5—7), וואָס ווייטער פּאַרדעכערט מען די צאל אָדער מען פּאַרדעקט- נערט די צייט פון צוקוקן זיך און די צייט פון נאָטירן.

דערקע דעם סלאַנג

צאל אָנשוילדעמער: ביז 20; ציל פון

שפּיל: איבן געהער-כּוּשִׁים.

אין אַ קאָנסערווירן-בלעכל אָדער אין אַ קאַרטאָנען-שאַכטל שיט מען אַריין אַרבעט דערנאָך באַב. שפּעטער קאָרן, רייז, מאַנע-קאַשע, מעל א. א. וו.; מען שאַקלט דאָס שאַכטל און מען דאַרף דערקענען, וועלכע פון די אויבן-אויסגערעכנטע פּראָ- דוקטן געפינען זיך אין שאַכטל.

מעטאדישע אָנווייזונגען:

1. יעדער שפילער באזונדער דארף פרוּוון דערקענען, וואָס עס געפינט זיך אין שאַכטל און נישט אלע צוזאַמען. אַמך בעסטן איז אויסרופן לויט דער ריי די שפילער, ביז עמיץ דערקענט, וואָס אין שאַכטל געפינט זיך. ווען מען שיט אַריין אין שאַכטל עפעס אַנדערש, דארף מען אויס-רופן צום דערקענען דעם ווייטערדיקן לויט דער ריי און נישט אַנהויבן שטענדיק פון די זעלבע שפילער;
2. מען קען אויך געבן יעדן שפילער באזונדער צום דער-קענען יעדן אינהאַלט פון שאַכטל און נאָמירן די ענט-פערס פון די באזונדערע שפילער. צום סאָף רעכנט מען צונויף וויפל מאָל יעדער האָט געטראָפן. דער, וואָס האָט די גרעסטע צאָל פונקטן, דער האָט געוונען.

דערקען דעם רייעד

צאָל אָנטיילגעמער: ביו 20; ציל פון

שפיל: איבן נאָזיכוש.

אין פּאַפּירענע ביימעלעך לייגט מען אַריין שמעקנדיקע קעגנשטאַנדן, צב"ש: שטיקלעך מערן, כריין, קרויט, פעפער, קנאָבל, צימדינג א. ד. זגל. מען נומערירט די ביימעלעך אין מען בעט די כעוודע זיי זאָלן אויף אַ פּאַפּיר אָנשרייבן, וואָס עס געפינט זיך אין יעדן ביימעלע, צב"ש: אין נומער 1 — קרויט, נומ' 2 — פעפער א. זגל. וו.

מען קען דאָס זעלבע טאָן מיט פלעשלעך (באַקלעפטע פון דרויסן מיט פּאַפּיר). אין די פלעשלעך גיסט מען אָן בענ-זין, נאַסט, ספּירט, ריינע וואַסער, עסיק א. זגל. וו.

מען דארף נאָטירן ווער און וויפל פעלערן יעדער מאַכט.
די איבונג דארף מען דורכפירן עטלעכע מאל.

פאַרנעדענקען

ציל פון שפּיל: איבונגען פון זיכערן.

מען הערט אַמאָל נעמען פון אומבאַקאַנטע מענטשן אָדער פרעמדע נאָסן פון נישט געהערטע שטעט, ס'איז שווער צו פאַרשטענדיקען די נעמען. מען דארף אַמאָל געדענקען אַ נומער פון טעלעפאָן, אַן אַדרעס, וועלכן מען דארף נישט האַלטן פאַרשרייבן, נאָר מען מוז נאָר מראַגן אין קאַפּ. ס'איז נישט אזוי לייכט, אָבער עס זענען דאָ פאַרשידענע מיטלען זיך לייכטער צו מאַכן דאָס פאַרנעדענקען.

מען דארף, צום ביישפּיל, פאַרנעדענקען דעם אַדרעס:
ניקאָדימסקע גאָס נומ' 18, פינטעלעוויטש, טעלעפאָן 12.24-54.
מאַכט מען זיך אזאָ סיימען: ניקאָדימסקאָ — עס גייט אַוועק מיטן רויד (זניקא דימעם); פינטעלעוויטש — דערביי גיב איד אַ פינטל מיט די אויגן; נומ. 18 — כ'דערמאָן זיך, אַז מיינ ברודער איז אַלט 18 יאָר; דער נומער פון טעלעפאָן 12-24-45 — 12 גיט אין דער סומע פון די ציפער 3 (2+1), 24 גיט אין דער סומע 6 (2+4), 54 גיט אין דער סומע 9 (5+4) און מען קען שוין פאַרנעדענקען.

עס איז נויטיק צו איבן אין אַזעלכע מענטשאַניקסאַמד בינאַציעס, וועלכע ברענגען פראַקטישן נוצן אין מאַגיסענלעכע לעבן. מען לייענט דורך פאַר אַ גרופע סינהעד אַ צייטונג-נאָ-טיץ, וווּ עס ווערן דערמאָנט אומבאַקאַנטע מענטשן, שטעט, ציפערן. מען לייענט איין מאל איבער דייטלעך און מען

הייסט די כעוורע אָנשרייבן וואָס גענויער דאָס, וואָס זיי האָבן
געהערט. שפעטער לייענט דער פירער פון שפּיל הויך יעדנס
נאָטיץ.



פאונטגלעכע שפילן

ווערטער-שפיל

מען צעטיילט צווישן די שפילער צעטלעך, אויף וועלכע עס איז זייער דייטלעך אָנגעצייכנט אָדער אָנגעשריבן אַן אָם פון וואַלעפּבייס. די אַליוואַהילכערס (א, אָ, י, ו, ע) געפינען זיך אין אַ גרעסערער צאָל, ווי די מיטהילכערס (קאָנסאָנאַנטן). די שפילער זענען צעשפּרייט איבערן זאַל און האַלטן די צעטלעך מיט די אויסעם אַזוי, אַז מען זאָל זיי קענען זען. דער ציל פון דער שפּיל איז אין מעשעך פון 15 מינוט זאָל יעדער שפּילער צונויפּשטעלן צוזאַמען מיט אַנדערע וואָס מער ווערטער. אויפן סיגנאַל פון אָנפירער זוכט יעדער שפּילער זיך צו פאַרדייניקן מיט אַנדערע שפּילער, קעדיי 'צונויפּאַזשטעלן אַ וואָרט; צום ביישפּיל: דער וואָס האָט דעם אָם, "ש" וועט זוכן די אויסעם, "ו" און "ך". צוזאַמען וועלן זיי בילדנדיק דאָס וואָרט "שוך" צוגיין צום אָנפירער, וועלכער וועט ביי יעדן אויפן צעמל זיך אונטערשרייבן. דאָן האַרפן זיי ווידער פּרוּווּן יעדער צונויפּשטעלן אַ וואָרט און לויפן צוזאַמען צום אָנפירער אונטערשרייבן די צעטלעך. עס געוויינט דער, וואָס האָט צום סאָף פון די 15 מינוט די גרעסטע צאָל אונטערשריפטן.

דער וואָלף און דער שעפּס

צאל אָנטיילגעמער: ביז 20; שפּילצויג:

נישט נויטיק.

אַלע שפּילער, אַ כּוז איינעם — דעם וואָלף, שטעלן זיך אויס אין אַ ריי איינער הינטער דעם צווייטן און האַלטן איינער דעם אַנדערן ביי די לענדן, אָדער אַרומגענומען אין טאַליע. דער לעצטער פּון דער ריי איז אַ שעפּס. דער ער-שטער האַלט די הענט פּאַנאַדערנגעשפּרייט און דערלאָזט נישט דער וואָלף זאָל כאַפּן דעם שעפּס. די גאַנצע ריי באַוועגט זיך אויך אין אַזאַ ריכטונג, אַז דער שעפּס זאָל נישט געכאַפּט ווערן דורכן וואָלף. דערביי מוז די ריי זיין אַ געשלאָסענע. אויך דער שעפּס טאָר זיך פּון דער ריי נישט אָפּרייסן. ווען דעם וואָלף האָט זיך איינגעגעבן צו כאַפּן דעם שעפּס, באַשטימט מען צוויי אַנדערע שפּילער פאַר אַ וואָלף און שעפּס.

באַמערקונג:

פאַרן אָנהויב פּון שפּיל מוז דער וואָלף שטיין פאַרן ערשטן פּון דער ריי.

יאַנג גאָד פּוקסן

צאל אָנטיילגעמער: ביז 30; שפּילצויג:

נישט נויטיק; ציל: פּלונקייט.

די שפּילער שטייען אין 2 גלייכע רייען אָדער שורעם. צווישן די רייען — אַן אַפּשטאַנד פּון $1\frac{1}{2}$ מעטער. צווישן די שפּילער פּון יעדער ריי — אַן אַפּשטאַנד פּון אַ האַלבן מע-טער. דער ערשטער פּון איין ריי איז אַ פּוקס און דער ער-שטער פּון דער צווייטער ריי איז אַ יעגער. אויפן סיגנאַל פּון אַנפירער הויבט דער פּוקס אָן לויפן צום סאָף פּון זיין ריי.

מאכנדיק זיגן זאגן צווישן די שפילער, דאן לויפט ער מיט דער צווייטער ריי צוריק צו זיין אָרט. ער קען דורכשניידן די רייען וווּ ער וויל און מאַכן וויפל זיגן זאגן ער וויל, קעדיי אראָפּצופירן פון די שפורן דעם יעגער. דער יעגער מוז לויפן פינקטלעך מיט דעם זעלבן וועג, וואָס דער פּוקס. אויב ער איז זיך פּויע, מוז ער צוריקגיין צום אָרט, וווּ ער האָט גע- מאַכט אַ טאַעס און דאָן ווייטער נאָכפּאַלגן דעם פּוקס.

אויב דעם פּוקס געלינגט צוריקצוקומען אויף זיין אָרט, איז ער געראַטעוועט און שטעלט זיך צום סאָף פון דער ריי פון די פּוקסן. אויב דער יעגער כאַפט אים — טוישן זיי זיך מיט די ראָלן. דער יעגער שטעלט זיך צום סאָף פון דער ריי פון די פּוקסן און דער געכאַפטער פּוקס שטעלט זיך צום אַנהויב פון דער ריי פון די יעגער און יאָגט נאָך דעם צווייטן פון דער ריי פון די פּוקסן.

נאַסן און געטעלעך

צאל אַנטוילנעמער: ווייניקסטנס 12; שפּיל-

צינג: נישט פּרומיק; ציל פון שפּיל:

איבן אַריענטאַציע און לויף.

די שפּילער, אַ כּוץ צוויי, שטעלן זיך אויס אין 4 שורעס. איין שפּילער פון צווייטן געפינט זיך אויף אַן אָפּשטאַנד פון אַן אויסגעשטרעקטער האַנט. אין יעדער שורע האַלטן זיך די שפּיל- לער פאַר די הענט, אַזוי, אַז צווישן צוויי שורעס בילדעט זיך אַ דורכנאַנט, אַ „נאַס“. צוויי שפּילער הויבן זיך אָן צו יאָגן צווישן די נאַסן. איינער אַנטלויפט און דער צווייטער יאָגט. זיי האַבן רעכט זיך צו כאַפּן נאָר צווישן די „נאַסן“ און נישט צווישן די „הייזער“, צווישן די הענט פון די שפּילער הייסט עס.

אין א באשטימטן מאמענט גיט דער אָנפירער אַ קאָמענדע:
לינקס אָדער רעכטס. די שפּילער לאָזן דאָן אָפּ די הענט
פון זייערע שכיינים, דרייען זיך אויס לויט דער קאָמענדע און
נעמען זיך פאר די הענט מיט די נייע שכיינים. אויף אַזאָ
אויפן בילדן זיך אויס נייע גאַסן מיט אַן אַנדער ריכטונג. דער
יעגער מיטן געיאָגטן דאַרפן שוין לויפן איבער די נייע גע-
סעלעך.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. מען דאַרף אָפּט ביימן די לויפנדיקע פּאַר ;
2. דער אָנפירער גיט אַ קאָמענדע צו ביימן די גאַסן, דער
איסקר אין מאָמענטן, ווען דער געיאָגטער
אין אַ קריטישער לאַגע, אָדער פאַרקערט: ווען דער אָנ-
פירער וויל, אַז דער געיאָגטער זאָל געכאַפּט ווערן.

האַצמעד יאָגט

צאָל אָנטיילנעמער: נישט באַגרענעצט.
אַלע אָנטיילנעמער לויפן זיך פּאַנאַנדער איבערן פּלאַץ,
אָדער זאָל אין אַ באַליביקער אָרדנונג. איינער, האַצמעד, יאָגט.
ווען האַצמעד רירט וועמען עס איז אָן, ווערט דער אָנ-
געריטער אַ האַצמעד און יאָגט ווייטער. די אָנטיילנעמער
דרייצן זיך מיט האַצמעדן, שרייענדיק: האַצמעד! האַצמעד!
די אָנטיילנעמער קענען זיך אָבער ראַטעווען, קענען האַצ-
מעד זאָל זיי נישט טאָרן באַרירן דורך:

1. אַוועקזעצן זיך אויף דער ערד, מיט ביידע פּיס גע-
שטרעקט;
2. זעצן זיך אין טערקישן זיי;

3. אויספאל אויף דער ערד און האַלטן זיך אויף גע-
שמרעקטע הענט;
4. שמעלן זיך אויף איין פוס און זעם צווייטן, געבויגן
אין קני, מיט ביידע הענט צוציען צו זיך;
5. בלייבן הענגען אויף די הענט, אָנכאַפּנדיק זיך אָן פאַר-
שידענע קעגנשטאַנדן, לייטער, שאַפּע א. ד. גל.;
6. בלייבן שטיין אויף איין פוס, מיט אַ האַנט, דורכ-
נעמענדיק דורכן צווייטן פוס און זיך אָנכאַפּן פאַר דער נאַז;
7. אוועקזעצן זיך אויף דער ערד מיט די פיס אויפ-
געהויבן.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. אלע קלאַסן, דורך וועלכע מען קען זיך ראַטעווען, טאָר
מען נישט אַרײַנפירן גלײכצײטיק. דער אָנפירער דאַרף
יעדעס מאָל מעלדן, דורך וועלכן מיטל מען קען זיך
ראַטעווען.

צאָצן מאַצי אַבי צאָצן

- צאָל אָנמײלנעמער: נישט באַגרענעצט; ציל
פון שפּיל: מונשענקױט לויף.
- אלע אָנמײלנעמער שמעלן זיך בײַ איין וואַנט פון זאָל.
אײנער, דער יענער, בײַ דער אָנמקעגנדיקער וואַנט.
דער יענער פּרענט: צאָט אַ הײַן? (איר האָט (ס'האָט)
אַ הײַן?).
- שפּילער: מאַט אַ הײַן (מיר האָבן אַ הײַן!).
יעגער: צאָצן? (איר האָט זי?).
שפּילער: מאַצי! (מיר האָבן זי!).
יעגער: אַבי צאָצן! (אַבי איר האָט איר!).

דאן לויפט דער יעגער כאפן א שפילער (א הון). די שפילער ווידער לויפן אריבער אז דער אנטסקענדיקער וואנט, ווו דער יעגער איז פריער געשטאנען. וועמען דער יעגער האָט געכאַפט, ווערט זיין געהילף. די יעגער מוזן זיך אַבער האַלטן ביי די הענט. די יעגער הויבן אָן דאָס שפּיל פון אָנהויב (שטיי-ענדיק שוין ביי דער צווייטער וואַנט).

געוונען האָט דער, וואָס בלייבט דער לעצטער.

העזקעד

צאל אַנטיילנעמער: נישט באַגרענעצט

שפּילצייט: נישט נויטיק; ציל פון

שפּיל: אַריענטאַציע־איבונגען.

אַלע שפּילער ציילן זיך אויס צו 4. דער איינס, דער צוויי און דריי נעמען זיך אָן פאַר די הענט און בילדן אַ נאָרע. דער פערטער גייט אַריין אין נאָרע און ווערט אַ האָז. די נאָרעס שטעלן זיך פאַטאַנדער אויפן פלאַץ אָדער צימער אין פאַרם פון אַ קרייז אָדער פירעק. די שפּיל הויבן אָן צוויי אַנטייל-נעמער; איינער אַ האָז און דער צווייטער אַ וואָלף. דער וואָלף יאָנט נאָך און וויל כאַפן דעם האָז. דער האָז ראַטעוועט זיך מיט דעם, וואָס ער לויפט אַריין אין אַ נאָרע. דער האָז, וואָס האָט זיך פריער געפונען אין נאָרע, מוז גלייך פון דאָרט אַרויס־לויפן און זיך זוכן אַ נייע נאָרע. דער וואָלף יאָנט שוין דאָן דעם נייעם האָז. ווען דעם וואָלף גיט זיך איין אַנצורירן אַ האָז איידער ער איז אַריין אין אַ נאָרע — בייטן זיי זיך דאָן מיט די האַלן, ד. ה. דער וואָלף ווערט אַ האָז און דער האָז — אַ וואָלף.

מעטאדישע אָנווייזונגען:

1. ווען דער וואָלף רירט נאָר אָן דעם האָז, רעכנט ער זיך שוין פאַר געכאַפּט;
2. סיי דער וואָלף, סיי דער האָז האָבן רעכט צו לויפן אויפן גאַנצן פּלאַץ;
3. נאָך אַ באַשטימטע צייט שפּילן, מעלדעט דער אָנפירער, אַז אַלע „צווייען“ ווערן האָזן און שפעטער אַלע „איינסן“;
4. דער אָנפירער דאַרף אַכטונג געבן, אַז די האָזן זאָלן נישט לויפן קעסיידער אין די זעלבע נאָרעס, ווייל דאָן בלייבן אַ סאך קינדער פּאַסיוו און נעמען נישט אָנטייל אין שפּיל. פּראַקטיש מאַכט עס דער אָנפירער אַזוי, אַז ער הייסט דער האָז, וואָס לויפט צופּיל, זיך שטעלן אויפן אָרט און האָז, וואָס לויפט ווייניקער.

דער דריטער אַנטלויפט

ציל אָנטיילנעמער: ביז 40; שפּילצייט:

נישט גוימיק; ציל טון שפּיל: אויפ-

גערקואַמקייט לויף און פּליקוויט.

עס ווערן געבילדעט צוויי קרייזן. איינער אין צווייטן. אַזוי, אַז די פּאַרן שטייען איין פּאַרטנער הינטערן צווייטן. דאָס שפּיל הויכט אָן איין פּאַר, וואָס האָט זיך נישט גע-שמעלט אין קרייז. איינער אַנטלויפט און דער צווייטער יאָגט אים נאָך. דער וואָס אַנטלויפט ראַטעוועט זיך דורכדעם, וואָס ער שטעלט זיך פּאַרן ערשטן, ביי וועלכער נישט איז פּאַר. דער הינטערשטער, וואָס איז פריער געווען אַ צווייטער, ווערט שוין איצט אַ דריטער און מוז דעריבער אַנטלויפן. ער ווערט געיאָגט פון נאָכיאָגער און קען זיך ראַטעווען אויך דורך אַוועקשמעלן זיך פּאַרן ערשטן ביי אַ צווייטער פּאַר. אויב דער

נאכיאָגער רירט אָן דעם געיאָגטן איידער ער האָט זיך געראַט
טעוועט — ביימזן זיי זיך מיט די ראָלן: דער ערשטער אַנט-
לויפט און דער צווייטער יאָגט אים נאָך.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. מען טאָר נישט לויפן דורכן קרייז;
2. עס זענען מעגלעך עטלעכע וואַריאַציעס אין דעם-שפּיל:
(א) די פּאָרן אין קרייז זיצן אין טערקישן זייז, (ב) דער
דריטער ווערט אַ נאָכיאָגער און דער פּריערדיקער נאָכ-
יאָגער אַנטלויפט.

כאַפּ אַז — גאַז זאַפּ!

אַנטוילגעמער: ביז 40.
די שפּילער געמען זיך אונטערן אָרעם צו 2. די פּרייע
הענט דאַרף מען האַלטן אויף די לענדן. די פּאָרן שטייען אין
אַ באַליביקער אַהרונג. 2 שפּילער יאָגן איינע די אַנדערע. דער
אַנטלויפנדער קען זיך ראַטעווען, אָנכאַפּנדיק דעם פּרייען אָרעם
פון איינעם פון די שפּילער, וואָס בילדן אַ פּאָר. דער צווייטער
שפּילער פון דער פּאָר מוז דאַן טייקעף אָפּלאָזן דעם אָרעם פון
זיין פּאַרטנער. ער ווערט דער געיאָגטער שפּילער א. אַז. וו.
ווען דער אַנטלויפנדער ווערט געכאַפּט, טוישן זיך די יאָגנדיקע
מיט די ראָלן.

דער סקולפּטאָר און זיינע סטאַטוע

אַנטוילגעמער: ביז 20.
אין איין עס זאַל (אין וואַרשטאַט) שטייען אין דער לענג

פון דער וואנט (אָדער פון אַן אָנגעצייכנטער ליניע אויף דר'ערד) די שפילער — סטאַטוען. אין צווייטן עס זאל אַנגי קעגן שטייט דער סקולפּטאָר. ער דרייט זיך אויס מיט דער פלייצע צו זיינע סטאַטוען, וועלכע רעדן זיך אָפּ צו באַפרייען און באַוועגן זיך לאַנגזאַם אָדער לויפנדיק אין דער ריכטונג פון סקולפּטור. דער לעצטער ציילט אָפּ: איינס... צוויי... דריי... און דרייט זיך אויס צו די סטאַטוען. וויי איז דער, וואָס כאַ ווייזט נישט צו בלייבן שטיין פאַרגליווערט און ער באַמערקט איר באַוועגנדיק זיך. זי ווערט האַן באַשטראָפּט און צוויק אָפּ געשיקט אין וואַרשטאַט אויף דער אויסטאַנגליניע. אזוי כאַ זערט זיך עס איבער עטלעכע מאָל, ביז עס געליינט איין סטאַטוע אומבאַמערקט צוצולויפן צום סקולפּטאָר און אים „טויטן“ דורך אָפּקלאַפּן אין פלייצע. די סטאַטוע ווערט אַ סקולפּטאָר און דער סקולפּטאָר פאַרוואַטרלט זיך אין אַ סטאַטוע.

סטאַטוע

אָנטיילנעמער: נישט באַגרענעצט.

אַלע שטעלן זיך אויס אין אַ קרייז מיטן פּאַנים צום צענטער. הענט — ופריי. איין שפילער לויפט אַרום דעם קרייז און וואַרפט אַראָפּ הינטער עמיצן אַ נאָרטיבל אָדער אַ האַלד-טויך. מען טאָר נישט קוקן הינטער זיך בעייסן לויפן. ווען אַ שפילער באַמערקט הינטער זיך דאָס טיכל, דאַרף ער עס אויפהויבן און נאָכיאָגן דעם, וואָס האָט עס אַראָפּגעוואָרפן. דער לעצטער דאַרף זיך באַמיען שנעל צו פאַרבאַפן זיין אָרט. אויב דער נאָספּאַלגער כאַפט אים, טוישן זיי זיך מיט די האַלד. דער וואָס בלייבט אויסער דעם קרייז געמט דאָס טיכל און דאַרף עס ווידער אַראָפּוואַרפן הינטער עמיצן. אויב עמיצער האָט נישט באַמערקט דאָס טיכל, וואָס

מען האָט הינטער אים אַראָפּגעוואָרפֿן (די איבעריקע שפּילער דאַרפֿן זיך, פּאַרשטייט זיך, האַלטן רואיק) און דעם לויפער געלינגט אַרומצולויפֿן דעם גאַנצן קרייז און אָפּצוקלאַפֿן דעם דאָזיקן שפּילער — דאַן גייט דער לעצטער אַרײַן אין קרייז און דאַרף דאָרט שטיין אויף אַכטונג, ביז אַ צווייטער שליימאַזל קומט אים פֿאַרבייטן.

מען קען דאָס שפּיל מאַכן לעבעדיקער און אינטערעסאַנטער דורך דעם, וואָס ווען איינער באַמערקט הינטער זיך דאָס טיכל, כאַפט ער עס און יאָגט נאָך דעם לויפער, ער קען עס לויפֿן דיק, אַראָפּוואַרפֿן הינטער אַ דריטן, וועלכער יאָגט דעם צווייטן און קען דאָס טיכל וואַרפֿן הינטער אַ פּערטן א. א. וו. יעדער לויפט צום אַרט, וווּ ער האָט אונטערהעוואָרפֿן דאָס טיכל.

אַרום שטעקן

צאל אַנטיילנעמער: ביז 20; שפּילעווייג:
נישט נויטיק; ציל פֿון שפּיל: איבן געד
שוקמקייט און אַלג. קערפּער־באַנוועגונג.
די אַנטיילנעמער בילדן אַ קרייז. אַלע האַלטן זיך פּעסט
פֿאַר די הענט. אין מיטן פֿון קרייז שטעלע מען אַרײַן אין דער
ערד אַ שטעקן (נישט פּעסט) פֿון אַ 60—70 צ״מ די הויך.
דער קרייז דרייט זיך און יעדער באַמיט זיך אַרױסצושלעפֿן
אַ צווייטן אויפֿן שטעקן, און יענער זאָל אים אומוואַרפֿן. יעדער
שפּילער באַמיט זיך מיט אַלע מעגלעכע מיטלען דעם שטעקן
אויסצומיידן. מען שפּרינגט אַריבער, מען הויבט אַריבער איין
פּוס א. א. וו. מען מאַך אָבער נישט אָפּלאָזן די הענט. ווער
עס וואַרפט אום דעם שטעקן, פּאַלט אַרויס פֿון שפּיל. פֿאַר די
זינער רעכענען זיך די לעצטע, וואָס בלייבן אין קרייז.

בא מערקונג:

אין צימער אָדער זאָל קען מען אָנשטאַט אַ שטעקן אונעק-
שטעקן אַ בעטקל, אַ קעסטל, אָדער אַנלייגן הימלען איינע
אויפן אַנדערן.

די ווענדקע

פּאָל אָנטיילנעמער: ביז 30; שפּילצייג:
אַ שמריק מיט אַ צוגעבונדן געוויכט צו
איינע עק.

די שפּילער בילדן אַ קרייז. דער אָנפירער געפינט זיך אין
דער מיט. ער דרייט אַזוי די שמריק, אַז דאָס געוויכט זאָל
זיך שאַרן אויף דער ערד אונטער די פיס פון די שפּילער. ווען
דאָס שמריקל דערנענטערט זיך צו אַ שפּילער, האַרף ער אונ-
טערשפּרינגען, קעריי עס זאָל אים נישט פּאַרטשעפען. ווען דער
שפּילער איז אונטערהגעשפּרינגען נישט צו דער צייט און דאָס
שמריקל האָט אים פּאַרטשעפעט, רעכנט ער זיך פאַר אַ גע-
כאַפּטן אויף דער ווענדקע. ווען אַ שפּילער איז 3 מאָל גע-
כאַפּט געוואָרן, פאַרלאָזט ער די שפּיל.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. צום שמריקל טאָר מען נישט צובינדן קיין האַרמע זאַכן.
אַמבעסטן איז אַ קליין זעקל זאַמד, אַ גימנאַסטישער
טופל א. א. וו.;
2. דער אָנפירער האַרף לאַנגזאַם אָנהויבן דרייען דאָס שמריקל.
ביסלעכווייז קען ער איבערהיין אין אַ שנעלערן מעכפּ;
3. דאָס געוויכט האַרף זיך שאַרן אויף דער ערד אָדער נאַענט
צו דער ערד.

דער פאפירענער שטעקן

אלע שפילער זעצן זיך אין א ברויפן קרוין. אין מיטן שטייט א בענקל און אויף אים ליגט א פאפירענער שטעקן (גער מאכט פון א ציגויפגעהאלעוועטער צייטונג). א שפילער נעמט דעם שטעקן און גיט מיט אים א קלאפ עמיצן איבער די קני, דאן לויפט ער צום בענקל לייגט אוועק דעם שטעקן און לויפט זיך זעצן. דער געטראפענער שפילער הויבט זיך שנעל אויף און לויפט נאך דעם ערשטן שפילער. ווען דער ערשטער לייגט אוועק דעם שטעקן אויפן בענקל, כאפט אים דער צווייטער און באמיט זיך אפצוגעבן דעם קלאפ דעם ערשטן, ביז יענער באד ווייזט זיך צו זעצן אויפן ארט פון צווייטן. אויב דאס געלינגט אים, בלייבט דער ערשטער אין קרוין, אויב נישט — בלייבט דער צווייטער אין קרוין.

דער לאמער און צוויי פלינדע

צאל אנטוילנעמער: נישט באגרענעצט;
שפילצייג: צוויי טיבלעך, א שטרוק און
א גלעקל; ציל פון שפיל: ארוינטאציע
און געשיקטקייט איבונגען.

די אנטוילנעמער זעצן זיך אדער שטעלן זיך אים אין א קרוין. צוויי אנטוילנעמער ביטרט מען די אויגן און זיי שפילן אלס „בלינדע“. א דריטן בינדט מען צוזאמען ביידע פיס און ער שפילט אלס „לאמער“. דער „לאמער“ שפרינגט ארום און קלינגט מיט א גלעקל. לויט דער ריכטונג פון קלאנג דארפן אים די „בלינדע“ כאפן. דער „לאמער“ האט דעכט מיט אלע מיפלען זיך ארויסצורייען, אבער נאך אין קרוין. ווען די „בלינדע“ כאפן אים, באשטימט מען נייע 3 „קאליקעס“ און די שפיל גייט ווייטער.

דער לאַמער און דער בלינדער

צאל אַנטיילנעמער: נישט באַרענעצט;
שפּילצייג: אַ טיכל, אַ פּאַסיק און אַ
שטריקל; ציל פון שפּיל: אַרענטאַציע.
די אַנטיילנעמער שטעלן זיך אויס אין אַ קרייז. 2 גייען
אַרײַן אין קרייז. איינעם, וואָס שפּילט אַלס „בלינדער“, בינדט
מען צו די אויגן און מען גיט אים אַ פּאַסיק אין האַנט אַרײַן.
דעם צווייטן, וואָס שפּילט אַלס „לאַמער“ בינדט מען צוזאַם
מען ביידע פיס. דער „בלינדער“ פּרעגט: „האַצמעך, וווּ ביסטו?“
דער „לאַמער“ ענטפּערט אים: „דאָ“. לויט דער ריכטונג פון
קלאַנג זוכט דער „בלינדער“ דעם „לאַמען“ און שמיסט אים
מיטן פּאַסיק. דער לאַמער האָט רעכט צו אַנטלויפן נאָר אין
די גרענעצן פון קרייז.

נאָפּ דעם פּאַסיק

צאל אַנטיילנעמער: ביז 30; שפּילצייג:
אַ פּאַסיק; ציל פון שפּיל: אויפּמערקזאַם
קײט און לויף.

די אַנטיילנעמער שטעלן זיך אויס אין צוויי שורעס איינע
אַנמסעגן דער צווייטער אויף אַן אָפּשטאַנד פון 20 מעטער
(אין אַ צימער מאַכט מען דעם אָפּשטאַנד וויפל עס לאָזט זיך).
די שפּילער פון יעדער שורע ציילן זיך אָפּ לויטן סיידער. עס
באַקומט זיך, אַז אויף יעדן נומער זענען פאַראַן 2 שפּילער:
איינער אין איין שורע און אַ צווייטער אין דער צווייטער שורע.
אויף אַ גלייכן אָפּשטאַנד צווישן ביידע שורעס לויגט מען אַוועק
אַ פּאַסיק. דער אַנפירער רופט אַ צאַל, האַן לויפן ביידע שפּיל
לער, וואָס טראָגן דעם אַנגערופענעם נומער, אַרויס צום פּאַסיק.

דער, וואָס כאַפט דעם פּאַסיק, שלאָגט דעם צווייטן, ביז יעדער
נער אַנטלויפט צוריק אין שורע אַרײַן.
זאָמערסונג:

ווען ביידע שפילער כאַפן גלײַכצײטיק דעם פּאַסיק, קערן
זײ זיך צוריק אום אויף די ערטער.

געפין דעם פּאַסיק

צאל אָנצולענער: ביז 30; שפילצײג:
א פּאַסיק, 2 טויכעלעך; ציל פון שפיל:
אַרײַענטאַציע און פלינקײט־איבונגען.

די שפילער שטעלן זיך אויס אין צוויי שורעס איינע
אַנטקעגן דער אַנדערער. אין דער מיט, אויף אַ גלײַכן אָפֿט
שטאַנד פון ביידע שורעס, לײגט מען אַוועק אַ פּאַסיק.
לױט דער רײ פּאַרכינדט מען די אויגן די ערשטע פּאַר.
נאָכן סײַגנאַל פון אַנפירער לױפט די פּאַר מיט פּאַרבונדענע
אויגן צום פּאַסיק. ווער עס געפֿינט פֿרײער דעם פּאַסיק —
שמויסט דעם צווייטן, ביז יעדער לױפט צוריק צו זיך אין
דער שורע אַרײַן.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. דער פּאַסיק דאַרף זײַן אַ לײכטער און אָן אַ שנאָל.
אַנשטאַט אַ פּאַסיק איז אַפֿילע געווננטשן אַ ווייכער
קעגנשטאַנד (אַ שאַל);
2. מיט דעם פּאַס דאַרף מען שלאָגן נאָענט צו דער ערד,
קערדיי נישט צו טרעפן אין קאַפּ אָרער אין פּאַגים;
3. קערדיי דער געשמאַסענער זאָל זיך אַרײַענטירן וווּ צו
לױפן, איז געווננטשן, אַז זײַן אַנפירער זאָל אים רופֿן.

טאג און נאכט

צאל אָנשוילענעמער: ביז 30; שפּילצייג:
נישט נומיק; ציל פון שפּיל: אַרײַנ-
טאַציע און פּלינגקײט.

דער טאָג יאָגט די נאַכט. די נאַכט — דעם טאָג. אלע
זױסן עס און פונדעסטוועגן וועט נישט אײנער האָבן אַ טאָעס.
צװײ רײען שטעלן זיך אױס מיט די רוקנס צו זיך.
אײנע איז טאָג, די צװײטע — נאַכט. 20 טױש פון זײ זע-
נען אָנגעצײכנט צװײ לײניעס.

איצט רופט דער פירער: טאָג!

טאָג נײַט. הײסט עס, אז די נאַכט דאַרף אַנטלױפן.
שנעלער לױפט צו דער לײניע, אױב נישט וועלן אײך די
טעג נאַכיאָגן און כאַפן.

דאָס קאַמישע איז (אין יעדער שפּיל טרעפן זיך פריי-
לעכע מאָמענטן) ווען די טעג, לעמאַשל, אָנשטאַט נאַכצױאַגן
הױבן אַלײן אָן צו אַנטלױפן. פאַרלירט נישט דעם קאַפּ!
מען מױשט אָפט די סיגנאַלן (אָבער נישט אין קײן סײַד
דער). יעדעס מאָל פאַרן אַרױס עמלעכע שפּילער. וועלכע
פאַרטיי וועט בלײבן די לעצטע?

דריי פעטש

צאל אָנשוילענעמער: ביז 30; שפּילצײג:
נישט נומיק; ציל פון שפּיל: פּלינגקײט.

צװײ פאַרזאַלעלע לײניעס אױף אַן אָפּשטאַנד פון 30—40
טױט. הײנטער יעדער פון זײ — גלײכע פאַרטייען.

פון דער ערשטער פאַרטיי גײט אַרױס אַ פאַנגער. די
שפּילער פון דער צװײטער זײ שטרעקן אױס זייערע הענט.

דער פאנגער גיט דריי פעמט אין די דאזיקע הענט (ער קען אלע דריי מאָל פאמטן אין דער זעלבער האנט, בעסער איז אָבער אין פארשידענע) און אנטלויפט צו זיין פארטיי. דער דריטער געפאמטשטער יאָגט אים נאָך. דערוואַגט ער אים, אייר דער ער דערהויבט זיין ליניע — נעמט ער אים צו זיך. דער געפאנגענער שטעלט זיך הינטער זיין פאנגער. אויב נישט — איז ער אליין געפאנגען.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. מען טאָר נישט אַריבערטרעטן מיטן פוס די ליניע. אויב יאָ — איז מען געפאנגען;
2. הינטער איין שפילער שטייט אַ געפאנגענער. פארמעסט זיך מיט דעם דאָזיקן. פאנגסטו אים — באַפריסטו גלייכ-צייטיק אויך דיניע געפאנגענע באַוויירים. אָפט האָט איין שפילער הינטער זיך אַ גאַנצע ריי געפאנגענע. מיט אזאָ לוינט זיך צו פארמעסטן;
3. מען שפילט אָדער ביז אַ געוויסע צייט (15 מינוט) און מען ציילט דאָן איבער, אויף וועלכער זייט זענען איבער געבליבן מער שפילער, אָדער ביז איין פארטיע פארשפילט אין גאַנצן.

הענער-קאָמף

ציל אַנטוילעמענער: אַ גראַדע; שפילצויג: נישט נויטיק; ציל פון שפול: גלויבכער וויכט און פליסקויג.

די שפילער שטייען פאָרווייז איינער אַנטקעגן צווייטן, אויף איין פוס, די הענט פארלייגט אויף דער ברוסט. די פארטנערן שטופן זיך מיטן אַקסל אָדער מיט דער ברוסט און

יערער באמיט זיך דערבווי, אז דער קעגנער זאָג זיין געצווונג-
גען זיך צו שמעלן אויפן צווייטן פוס. דער פארטנער, וואָס
קאָן נישט אויסהאַלטן די גלייכגעוויכט און באַרירט מיטן
אויפגעהויבענעם פוס די ערד, רעכנט זיך פאַר פאַרשפילט.
צום סאַף פון שפיל רעכנט יעדער פאַר אויס וויפיל מאָל
יערער האָט געוואָגען און ווער עס איז דער עטרגילטיקער
זיגער.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. דאָס אויסקלויבן, אויף וועלכן פוס צו שטיין איז נישט
באַליבן. דער אָנפירער דאַרף עס יעדעס מאָל מעלדן;
2. דאָס שטויסן זיך דאַרף נישט זיין צושטאַרק, ווייל עס
האַנדלט זיך מער אין פלינקייט, ווי אין קראַפט.

הענער-קאמף (אין טיף קני בייגן)

די צילן און קלאָלים, ווי אין דער
פריערדיקער שפיל.

די שפילער שטייען פאַרווייז אײנער אַנטקעגן צווייטן
אין טיף קני בױגן, הענט געבױגן, מיט די האַנטפלאַכן (דלאָר-
ניעס) געווענדט צום קעגנער. די פאַרטנערן פון איין פאַר
קלאַפן זיך קעגנזײטיק אין די האַנטפלאַכן, אַזוי, אז אײנער
זאָל דעם צווייטן אומזאַרפן (די ווייטערע קלאָלים זענען ווי
אין דער פריערדיקער שפיל).

זאַרפ פון אַרט

צאָל אָנטיילגעבער: א גראַדע; שפולצױבן:

נישט נויטיק; ציל פון שפיל: גלויבער

וויכט און געשיקטקייט.

די שפילער שמויען, אין ברייטשטעלונג, איינער אנטקעגן צווייטן אויף אן אפשטאנד פון א 60—70 צ"מ. מיט די האנטפלאכן קלאפט מען זיך אן איינער אן צווייטן און מען באמיט זיך הערביי אראפצושטופן איינער דעם צווייטן פון אָרט. ווען א שפילער רירט נאָר אוועק א פוס פון אָרט, רעכנט ער זיך פאר פארשפילט. צום סאָך פון שפילן רעכנט יעדע פאָר אויס וויפיל מאָל איינער האָט דעם צווייטן אראָפֿ געשטופט און ווער עס האָט געוונען.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. דער אָפּשטאנד פון איין שפילער צום צווייטן איז אָפֿ הענגיק פון גרויס און עלטער פון די אָנטיילנעמער. דער אָפּשטאנד ווערט באשטימט אויף דעם אויפן, וואָס יעדע פאָר לייגט ארויף די הענט איינער דעם צווייטן אויף די אַקסלען, דערביי דאַרף דער קערפער שטיין אין גאַנצן גלייך.

די דונטערשטע פאָר לייפֿט

צאָל אָנטיילנעמער: ביז 30; שפילצייט:

נישט נויטיק; ציל פון שפיל: פלוגקייט.

אלע אָנטיילנעמער שמויען אין צוויי רייען. איינער, דער יעגער, שטייט פאר ביידע רייען. ווען דער יעגער שרייבט אויס „באווערשאפט, לעצטע!“ — לויפֿן די לעצטע פון יעדער ריי ארויס צו דער מעטע, וואָס געפינט זיך א 10—20 מעטער פון די רייען. ווען דער יעגער כאַפט איינעם פון די צוויי, ווערט דער געכאָפּטער א יעגער. אויב נישט — שמעלן

זיך די צוויי פון פאָרנט פון די רייען און ס'לויפן ווידער
די לעצטע. די לויפנדיקע קענען זיך ראַטעווען אויך פאַר דער
מעטע, ווען זיי גיבן זיך ביידע די הענט.

ציל אין טורעם

צאל אַנטיילנעמער: ביז 20; שפּילצויג:

שמעקנס; ציל פון שפּיל: איבן דעם ציל

און פּלינגקויפּ.

אַלע שפּילער שמעלן זיך אויס אין אַ שורע אויף איין
זייט פון פּלאַץ. אויף אַן אַפּשטאַנד פון 10 מעטער שמעלט
מען אַריין אין דר'ער אַ שמעקן, אַזוי גערופּענעם „טורעם“
פון אַ האַלבן מעטער די הויך, נעבן וועלכן עס שטייט אַ
„וועכטער“. לויטן סיידער וואַרשט יערער שפּילער זיין שמעקן
צום „טורעם“ און כאַמיט זיך אים אומצוואַרפּן. יעדעס מאָל,
ווען דער „טורעם“ פאַלט אים, האַרף אים דער „וועכטער“
צוריק אויפּשמעלן. די שפּילער, וואָס האַבן שוין געוואַרפּן
זייערע שמעקנס, קענען אויסנוצן דעם מאַמענט און צו
כאַפּן זייערע שמעקנס און שמעלן זיך צום סאַף פון שורע.
ווען די שפּילער דערנענטערן זיך צו די שמעקנס, נוצט עס
אויס דער וועכטער אויף צו באַפּרייען זיך פון זיין אַמט. ער
מאַכט עס אויף אַזאַ אויפּן: ער רירט אָן וועמען עס איז
פון די שפּילער און וואַרפט אַליין אים דעם „טורעם“. דער
אַנגעריכטער ווערט אַ „וועכטער“. דער „וועכטער“ האַט אָבער
רעכט אַנצורירן אַ שפּילער נאָר דאָן, ווען דער „טורעם“
שטייט. דעם קלאַר נוצן אויס די שפּילער און וואַרפּן אים
דעם „טורעם“, שליידערן אים ווייט אַוועק און ביז וואַנען
דער „וועכטער“ שמעלט אים צוריק אויף, כאַפּן אַלע די
שמעקנס און אַנטלויפּן אויף דעם אַטגעצייכנטן וואַרף-אַרט.

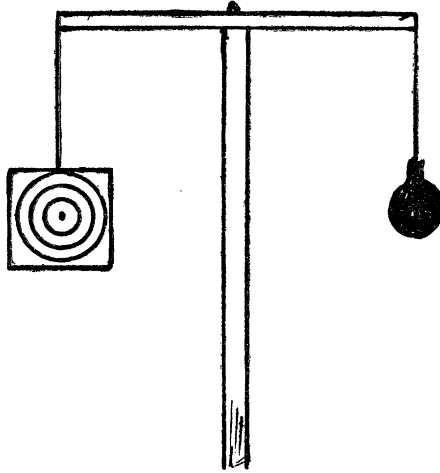
דעם „טורעם“ מעג מען אומווארפן אָדער אוועקשליידערן נאָר מיט אַ שטעקן).

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. דער אָפּשטאַנד פון וואַרף־אַרט ביזן „טורעם“ איז אָפּ־הענגיק פון דעם עלטער פון די שפּילער (6—12 מ.);
2. ביי דעם שפּיל קומט צום אויסדרוק דאָס געזעלשאַפּט־לעבע פון יעדן שפּילער באַזונדער. ווען אַלע האָבן שוין אויפגעהויבן זייערע שטעקנס און נאָר איינער איז גע־בליבן, דאַרפן זיך אַלע געבן די מי דעם שטעקן צו באַ־קומען, כאַטש עס דראָט דערביי צו ווערן אַ „וועכטער“;
3. מען דאַרף זיין פאַרוויכטיק ביים וואַרפן די שטעקנס;
4. דער ערשטער וועכטער ווערט אויסגעקליבן אויף פּאָלגנדן אויפן: די שפּילער שטעלן זיך אויס אין איין שורע ביי דער וואַרף־ליניע. שטעלן אוועק דעם שטעקן אויף דעם שפּיץ פון שוך און וואַרפן אים מיט דעם פּוס אין דער ריכטונג צום „טורעם“. אַ „וועכטער“ ווערט דער, וואָס האָט געוואַרפן אַמשוואַכסטן.

גוט געצירט

מען אָרדנט איין אויפן פּלאַץ אַ מאַכשיר, אַ שטאַנג 1.80 מעטער די הויך. צו זיין שפּיץ פעסטיקט מען צו אַ צווייטע האָ־דזאָנטאַלע שטאַנג, אזוי, אז זי זאָל זיך קענען פריי דרייען, נישט פאַרלירנדיק די גלייכגעוויכט. אויף איין עק הענגט מען אויף אַ ציל־ברעט, אויפן צווייטן — אַ זעקעלע מיט מעל (אָדער מיט סאַזשע).



די אויפגאבע באשטייט אין דעם, וואָס אַנגלויפנדיק מיט אַ שטעקן אין האַנט, ווי מיט אַ שפיץ, האַרף מען אָנ-טרעפן אין מיטן פון ציל-ברעט און שנעל אַנטלויפן, קעדרי דאָס זעקעלע מיטן מעל זאָל נישט אויסשמידן. נישט אַלע מאָגל גיט זיך עס איין. דער איקער דאָס ערשטע מאָל, ווען מען ריכט זיך ביכלאָל נישט אויף אַ געפאַר פון הינטן.

פֿיערדעשער

צאָל אַנפּוילנעמער : נישט באַגרענעצט ;
 שפּילצויג : נישט נויטיק ; ציל פון
 שפּיל : אַרענטאַציע, אַל. קערפּער-איבנ-
 גען און פּלונקיש.
 אַלע שפּילער, אַ כּוץ דעם אַנטפּירער, שטעלן זיך אויס

אין א קרייז אָדער אין א באַליביקער אָרדנונג. יעדער שפּילער צייכנט אָן אויף דער ערד אַרום זיך אַ קליינעם קרייז. נאָר דער אָנפירער בלייבט אָן אַ קרייז. דער אָנפירער שטייט נישט אויף אַן אָרט. ער לויפט, מוידט־אויס שטערונגען, מאַכט אַ האַנט־שטאַנד, אַ קאָפּ־שטאַנד, אַ קאָזשעליק א. א.וו.; אַלע שפּילער מאַכן פּינקטלעך נאָך דעם אָנפירערס באַוועגונגען. דער אָנפירער באַמיט זיך אוועקצופירן די שפּילער וואָס וויל טער פון זייערע קרייזן. ווען דער אָנפירער גיט אַ געשריי: „עס ברענט!“, לויפן אַלע שפּילער צו די קרייזן און יעדער פאַרכאַפט אַן אָרט. אזוי ווי דער אָנפירער האָט אויך פאַר־באַפּט אַ קרייז, בלייבט איין שפּילער אָן אַ קרייז. דער פאַר־בליבענער זערט אַ פירער און פירט ווייטער די שפּיל.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. דער אָנפירער קען מאַכן אַזעלכע באַוועגונגען, וואָס זענען כאַראַקטעריסטיש פאַר פייערלעשער: פּאַמפּען וואַסער, ציען די קישקע, שפּריצן וואַסער און דערביי נאָכ־מאַכן די קלאַנגען, וואָס באַקומען זיך ביים שפּריצן וואַסער א. א.וו.;
2. ווען מ'שפּילט אין אַ צימער, קענען די אָנטיילנעמער זיך אויסזעצן אויף שטולן.

שמאַע פאַרכאַפּ און אָרט

צאָל אָנטיילנעמער: אַן אומגראַדען שפּיל־צויג: נישט נויטיק; ציל פון שפּיל: רושם און פּלונקייט.

צוויי קרייזן מיט דער זעלביקער צאָל שפּילער. די קרייזן זענען געווענדעט מיטן פּאַנים איינער צום צווייטן. דער איר

בעריקער, „שמאיע“, שטייט אין דער מיט. אונטער דער באַר
 עלייטונג פון אַ ליד שפילן און טאַנצן די פּאַרן צווישן זיך.
 ביים רעפּרייזן בילדן זיך אויס צוויי קרייזן, וואָס הרייען זיך
 אין פאַרשידענע ריכטונגען. „שמאיע“ פאַרווינקט זיך צום
 מיטלסטן קרייז. פּלוצלונג, אומדערוואַרט פאַר אַלעמען, גיט
 דער אָנפירער אַ פּיף אָדער אַ געשריי: „שמאיע, פאַרבאָפּ
 אַן אָרט!“. יעדער שפילער פון אינעווייניקסטן קרייז כאַפּט
 דאָן אַרום אַ שפילער פון אויסעווייניקסטן קרייז, דערביי
 כאַפּט אויך „שמאיע“ עמיצן, ס'בלייבט דאָן איינער אָן אַ
 פּאַר. דער פאַרבליבענער ווערט אַ „שמאיע“ און שטעלט זיך
 אין דער מיט.

מעמאָדישע אָנווייזונגען:

1. אויב עס שפילן צוזאַמען יונגלעך מיט מיידלעך איז גע-
 ווננשן, אז איין קרייז זאָל באַשטיין פון בלויז יונגלעך
 און דער צווייטער פון מיידלעך;
2. צום זינגען דאַרף מען אויסקלויבן אַ לעבעדיק לידל מיט
 אַ רעפּרייז;
3. דער אָנפירער דאַרף איבעררייסן דאָס זינגען יעדעס מאָל
 אין אַן אנדער אָרט, קועדיי דאָס זאָל זיין אומדערוואַרט
 פאַר די שפילער.

דער דיימלאַזער

צאָל אָנמילדעמער: נישט באַגרענעצט;
 שפילצויג: נישט נומערק; ציל פון
 שפיל: פלינקייט.

די שפילער שטייען אין אַן ענגן קרייז מיטן פּאַנז צום

מיטן. איינער, א „היימלאָזער“, לויפט אַרום קרוין און רירט אָ וועמען פון די שפילער. דער אָטגעריטער לויפט אין דער קעגנזייטיקער ריכטונג לענאָבע דעם „היימלאָזן“. ווער עס קומט דער ערשטער פאחנעמט דעם פוסמן אָרט. דער פאַרשפּעטיקער ווערט א „היימלאָזער“.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. ביידע שפילער, וואָס שטייען ביים פוסמן אָרט, האַרפן אויפהויבן די הענט און מאַכן דעם אזוי גערופענעם טויער. קעדיי דער פוסטער אָרט זאָר זיין גענוג קאָנטיק; 2. אין דער שפיל זענען מעגלעך א סאך וואַריאַציעס: די לויפער שפּרינגען אויף איין פוס, לויפן אויף אַלע פיר א. א. וו.; דאָס אַלץ טראַגט אַרײַן א סאך פּריילעכע קייט אין דער שפיל.

א אָרײַ מיט כעשבוֹינעס

צאל אָנטיילגעמער: פון 2 ביז 10; שפיל-

צײַג: בלויפּעדערס און פאַפיר פאַר יעדן

אָנטיילגעמער; ציל פון שפיל: פּלונקױט.

ביי דער סטאַרט־ליניע שמעלן זיך אויס די לויפער מיט בלויפּעדערס אין די הענט. אויפן סיגנאַל פון דעם אָנפירער, לאָזן זיך אַלע צו דער מעטע. אָבער אויפן וועג דאַרפן זיי דורכפירן אַ מאַנצע רייע כעשבוֹינעס, וועלכע דער אָנפירער האָט פאַר יעדן צוגעגרייט אויף זייטעלעך פאַפיר, צוגעשפּיר-לעטע צו טישעלעך אָדער בענקעלעך אויסגעשטעלט אויף דער

טראסע. פארשטייט זיך, אז די כעשבוניגעס דארפן זיין פונקט
די זעלביקע פאר אלע לויפער און מאָרן נישט זיין קיין שווערע
אפילע פאר דערוואַקסענע.
געוונען האָט דער, וועלכער איז געקומען דער ערשטער
און אַמוניציסקטן פעלערן געמאכט ביים באַרעכענען.

א קויף מיט אויפנאכעס (וואַריאַנט)

די שפּיל גייט דורך פונקט אַזוי, ווי די פּריערדיקע,
נאָר אַנשטאָט כעשבוניגעס ווערן פּאַרנעכט אַנדערע אויפנאכעס.
אויף די ערשטע טישלעך, לעמאַש, שטייט אַ פּלאַש וואַסער
און אַ פּוסטע גלאַז. אויף די צווייטע טישלעך — ליגט אַ
נאָרד מיט אַ פּאַדיום. אויף די דריטע טישלעך — אַ פּודעלע
שוועבעלעך מיט אַ ליכט. אויף די פּערטע טישלעך — אַ
נאָרדפּאַדיום און אַ פינף קרעלן.

די לויפער דארפן אָנפילן אַ פּולע גלאַז וואַסער, איינ-
פּערעמען דעם פּאַדיום, אָנציערן דאָס ליכט און אָנציען די
קרעלן. ווער עס האָט באַוווּן אלע אויפנאכעס צו דערליידיקן
און קומען דער ערשטער צו דער מעטע — דער איז דער גער
וונגענער.

קויף און פּוץ זיך

צאָל אָנמיילגעמער: פּון 2 ביז 10; שפּיל-
צייג: די זעלבע קלוידער-זאכן פאַר אלע
אָנמיילגעמער; ציל פּון שפּיל: פּלינקויט
און געשיקטקייט.

ביי דער סטאַרט-ליניע שטעלן זיך אויס די לויפער אָפּ

גערקט איינער פון צווייטן אויף א 2 מעטער. ביז דער מעטע איז נאָנץ ווייט, א 20—30 מעטער און אויפן וועג האָט דער לויפער נאָך אַ סאָך צו טאָן: יעדע 5 מעטער ליגט פאַר יעדן לויפער צוגעגרייט אַ קראַוואַט, אַ פאַסיק, אַ פּאָר קאַלאַשן (פריער צופאַסן), אַ מאַדינאַרקע, אַ מאַנטל — דאָס אַלץ דאַרף ער זיך אָנטאָן אַקוראַט, נישט אַרויסלאָזנדיק פון זינען דעם ציל צו קומען דער ערשטער צו דער מעטע. געוונען האָט דער, וואָס איז געקומען אַמשנעלסטן און איז פּינקטלעך אָנגעמאָן. מען קען צוגרייטן אויסטערלישע זאַכן אויף אויסצופּונן די לויפער און דאָן גייט דורך די שפּיל זייער פּריילעך.

קוּפּ מײַט לעפּל

צאָל אָנטיילנעמער: פון 8 ביז 10; שפּיל-צײַה: אַזוי פּיל לעפּל מיט אויער (אָדער פּינג-פּאָנג-פּילקעלעך), וויפּל שפּילער; ציל פון שפּיל: פּלונקױט און געשיקטױט. די אָנטיילנעמער שטעלן זיך בײַ דער סטאַרט-ליניע און יעדער האַלט אין דער האַנט אַ לעפּל מיט אַן איי אָדער מיט אַ פּינג-פּאָנג-פּילקעלעך, אָדער אַן אַנדער קײלעכדיקן קעגנשטאַנד. מען קען אויך אָנשיטן אין לעפּל-צען-פּופּצן אַרבעסלעך, אָדער בעבלעך.

אויפן סיגנאַל פון אָנפירער לאָזן זיך די לויפער צו דער מעטע. זײ באַמײען זיך, אַז קײן זאָך זאָל נישט אַרויספאַלן פון דעם לעפּל. געוונען האָט דער, וועלכער איז געקומען דער ערשטער און אויפן וועג נישט פאַרלוירן דאָס פּילקעלעך אָדער אַמווינציקסטן פאַרלוירן אַהבעס. די שטרעקע צום לויפן דאַרף זײן פון 10 ביז 20 מעטער,

אָפּהענגיק, פאַרשטייט זיך, פון דעם עלטער פון די אָנטייל-
נעמער.

טאַטשקע-דיף

צאל אָנטיילנעמער: אַ גראַדע; שפּילצייג:
נישט נויטוק; ציל פון שפּיל: אַלגעמיינע
קערפער-איכונגען.

אַלע אָנטיילנעמער שמעלן זיך אויס פאַרווייז אין צוויי
שורעם איינע הינטער דער צווייטער. די פאַרערשטע שורע
שפאַרט אָן די הענט אָן דער ערד. די שפּילער פון דער הינד
טערשטער שורע הויבן אויף די פיס פון זייערע פאַרטנערן
(די הינטערשטע שפּילער דאַרפן האַלטן די פיס פון זייערע
פאַרטנערן אויף דער הויך פון די לענדן און ברייטנע-
שטרעקט). עס באַקומט זיך, אז יעדע פאַר בילדעט אַ פיר
גור, וואָס איז ענלעך צו אַ טאַטשקע.

אויפן סיגנאַל פון אָנפירער „פאַרט“ יעדע „טאַטשקע“
אַרויס צום אָנגעצייכנטן ציל (די ליגנדיקע שפּילער לויפן
אויף די הענט). די „טאַטשקע“, וואָס איז געקומען די ער-
שטע, האָט געוונען.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. דער אָפּשטאַנד פון סטאַרט (אָנהויב-אַרט פון לויף) ביז
דער מעטע (ציל), איז אָפּהענגיק פון דער עלטער פון
די אָנטיילנעמער (אָן ערעך 10 מעטער);
2. ווען מען באַזערט איבער דאָס שפּיל, דאַרפן זיך די
שפּילער בייטן מיט די ראַלן;
3. ווען מען וויל דאָס שפּילן פאַרציען לענגער, אָרדנט מען
אזוי איין: די „טאַטשקע“, וואָס איז געקומען די לעצ-
טע.

טע, פאלט ארויס פון שפיל. מען פירט עס אזוי לאנג,
ביז עס בלויבט איבער נאָר איין „טאמשיקע“. די לעצטע
ווערן דערקלערט אלס זיגער.

ואק-רויף

צאל אַנטוילנעמער: פון 2 ביז 10; שפיל-
צייג: אזוי פיל זעק, וויפל אַנטוילנעמער;
ציל פון שפיל: געשיקטקייט און פאר-
וויילונג.

די שפילער קריכן אריין יעדערער אין א זאק און בינדן
זיך ארום ביי די לענדן. אויפן סיגנאל פון אַנפירער לויפן זיי
צו דער מעטע. געוונען האָט דער, וואָס איז פריער געקור
מען. דער לויף איז זייער א קאמישער און רופט ארויס א
סאך פריילעכקייט ביי די צוקוקער. אויב מען האָט מערער
זעק, קענען לויפן מערער קינדער מיטאמאל.

דריי־פייסקער לויף

צאל אַנטוילנעמער: א גראַדע; שפילצייג:
וויפל פאָרן, אזוי פיל שמריקלעד; ציל פון
שפיל: קאָאָרדינאציע פון באַוועגונגען.

די שפילער שמעלן זיך אויס פאָרווייזן. ביי יעדער פאָר
בינדט מען צונויף צוויי שכוינישע פיס (דעם העכטן פוס פון
איינעם — צום לוינקן פוס פון אנדערן). אויפן סיגנאל פון
אַנפירער לויפן די פאָרן צום באַשטימטן אָרט. די פאָר, וועל-
כע איז די ערשטע געקומען צום ציל, האָט געוונען.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. ס'איז מעכניש באַקוועמער, ווען די פּאָרן זענען פון דער זעלבער הויך;
עס מאַכט זיך, אז זייער אַ סאָך פּאָרן הערן אויף צו לויפן אין מיטן וועג, ווייל זיי זעען, אז די ערשטע וועלן זיי שוין נישט זיין. צוליב דעם איז געוונטשן איינער פירן אַ קלאַל, אז די לעצטע פּאָר פּאַלט אַרויס פון שפּיל. די פּאַרמעסטונג באַזערט מען איבער אזוי לאַנג, ביז עס בלייבט איבער איין פּאָר;
3. מען קען אויך מאַכן אַ פּירפּוסטרויף. מען בינדט צו זאַמען ביי 3 קינדער די פּיס.

פּרײַצע־קײַף

צאָל אָנמױלגעמער: נישט באַגרענעצט.

אויף אַ פּרײַען פּלאַץ.

יעדע 2 שפּילער שטעלן זיך איינער צום צווייטן מיטן פּרײַצע און ווערן אזוי שטייענדיק אַרומגעבונדן. אויפן סיג צאָל הויבן אַלע פּאָרן אָן צו לויפן צו דער מעטע. די פּאָר, וואָס מאַכט דורך דעם וועג די ערשטע, האָט געוונען. באַמערקונג:

מען קען לויפן מיט זייט־טראָט, אָדער עס קומט אויס איינעם צו לויפן געוויינלעך און דעם צווייטן אויף הינטן.

צונויפשטעלן ריכטיק די ציפער

צאָל אָנמױלגעמער: 20; שפּילצײַג: 20

קאַרטאָבלעד מיט אָנגעשריבענע אויף זיי

ציפערן פון 0 ביז 9; ציל: געשוקסקױט

און פּלױב־קױט.

די שפּילער זענען צעטיילט אין צוויי שרעס (צו 10

אין א שורע), וואָס שטייען פאַרזאַלעל איינע צו די אַנדערע אויף אַן אָפּשטאַנד פון 3—4 מעטער. פון דער זייט פון די „אוינסן“ ווערט אָנגעצויכנט א פערפענדיקולערע ליניע צו די צוויי שורעס. א העלפט פון דער ליניע איז די מעטע פון יעדער שורע. יעדער שפילער טראָגט אָנגעהאָנגען אָדער צו געשפילעט א נומער (אין יעדער ריי פון 0 ביז 9). דער אָנפירער פון שפיל גיט א פייה אָדער רופט אויס: „אַכ טונג!“ גלייך נאָך דעם רופט ער אָן א צאָל (קען זיין ביז א פינה ציפערדיקע, אָבער פון פאַרשידענע ציפערן). די שפילער פון ביידע רייען, וואָס טראָגן די ציפער, פון וועלכע די אָנגערופענע צאָל באַשטייט, לויפן צו דער מעטע און דאַרפן זיך אויסשטעלן אין דעם סיידער, אז עס זאָל זיך באַקומען די אָנגערופענע צאָל. עס ווערט פאַררעכנט א פונקט פאַר דער שורע, וועמענס שפילער עס האָבן די ערשטע אויסגע- שטעלט די צאָל און געבליבן שטיין אין דער פּאָזיציע „אַכ טונג“.

בא מערקונג:

די זעלבע שפיל קען מען אויך דורכפירן מיט אויסעם און מען דאַרף צונויפשטעלן ווערטער. די צאָל שפילער דאַרף דאָן זיין א גרעסערע און אַנטשפרעכן 2 מאָל אזוי פיל שפילער פון דער צאָל אויסעם, וואָס זענען פאַראַן אין אַלעפבוים. די אויסעם אָדער ציפער מוזן פון פריער צוגעגרייט ווערן.

די שטריק

צאָל אָנטיילגעמער: ביז 30; שפילצייג:
א גראַכע שטריק פון 15 מעטער; ציל פון
שפיל: שטאַרקייט.

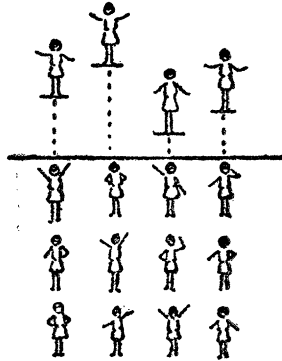
די שפילער זענען פאַרטיילט אויף צוויי גלייכע רייען,

וואָס שטעלן זיך איינע קעגן דער אנדערער אָפּגערוקט אויף אַן אָפּשטאַנד פון 2 מעטער, וואָס איז אָנגעצייכנט דורך 2 ליניעס. די שפּילער פון יעדער ריי האַלטן איין העלפּט פון דער שטריק. אויפן סיגנאַל פון אָנפירער, הויבן די רייען אָן ציען די שטריק. עס געווינט די ריי, וועלכע עס גיט זיך איין אַריבערצוציען די צווייטע ריי איבער ביידע גרענעצן ליניעס.

וועלכע ריי שפּרינגט בעסער ?

צאָל אָנמיילנעמער : נישט באַגרענעצט ;
שפּילצייג : נישט נויטיק ; ציל פון
שפּיל : געשויקמקייט.

די שפּילער ווערן צעטיילט אין עטלעכע גלייכע רייען, וואָס שטייען אלע הינטער אַ סטאַרט-ליניע. יעדע ריי האָט אַן אָנפירער. די ערשטע פון יעדער ריי הויבן אָן שפּרינגען מיט געשלאָסענע פיס; זיי דאַרפן זיך באַמיען צו מאַכן אַ וואָס גרעסערן שפּרונג. די אָנפירער דאַרפן דאָן מאַכן אַ



ליניע הינטער די פּיאַטעס פון זייערע שפּרינגער. די צווייטע פון יעדער ריי שטעלן זיך דאָן פאַר די אָנגעצייכנטע ליניעס און דאַרפן אויך מאַכן אַ שפּרונג. די אָנפירער צייכענען דאָן

די ליניעס הינטער די צווייטע שפרינגער און די דריטע פון דער ריי שטעלן זיך אויף די געצייכנמע ערטער צום שפרונג א. א. וו.

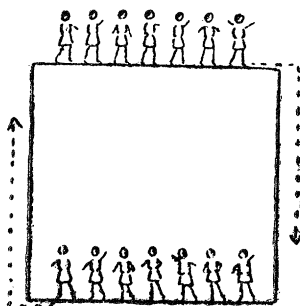
עס געווינט די ריי, וואָס האָט דערגרייכט דעם ווייטסטן ציל.

קוואַדראַט-רייף

צאָל אַנטוואַלנעמער: ביז 20; שפּולצויג:

נישט נויטיק; ציל: פּלינקויט.

מען צייכנט אַן אויף דער ערד אַ קוואַדראַט, וואָס זיין גרויס איז אָפּהענגיק פון דער צאָל אַנטוואַלנעמער. די שפּילער זענען פּאַרטיילט אויף 2 גלייכע גרופּן, וואָס שטייען אין רייען, האַלטנדיק זיך פאַר די לענדן, אויף צוויי אַנטקעגנ-דיקע זייטן פון קוואַדראַט. ביידע רייען מאַרשירן אין דער



זעלבער ריכטונג. אויפן סינגאַל פון אַנפירער הויבן ביידע רייען אָן צו לויפן אַרום די פיר זייטן פון קוואַדראַט און דער ערשטער פון יעדער ריי באַמיט זיך צו דעריאָגן דעם

לעצמן פון דער צווייטער ריי. עס געווינט די ריי, (נעמען)
דאס געלינגט.

מעטאדישע אָנווייזונגען:

1. די ריי טאָר נישט ווערן איבערגעריסן.

טונעל

צאל אָנטיילגעמער: 30—40; שפּילצייט:
נישט נויטיק; ציל: פּלינקויט, הענט,
פיס און רוקן־איבונגען.

די אָנטיילגעמער צעטיילן זיך אין צוויי רייען. די שפּיר
לער פון יעדער ריי שטייען זייער נאָענט איינער צום צווייטן
אין ברייטשטעלונג, אזוי, אַז אונטער די פּיס ביי יעדער ריי
שאַפט זיך אַ טונעל. נאָכן סייגנאַל אָדער באַפעל פון אָנפיר
לער, קריכט יעדער לעצטער אַדורך דורך זיין טונעל. נאָכן
לעצטן, קריכט דער פּאָרלעצטער א. א. ו. ווען דער ערשטער
קומט צוריק נאָכאַמאָל אַלס ערשטער, הויכט ער אויף ביידע
הענט אין דער הויך מיטן אויסגעשריי: „הוראַ!“ געוונען
האַט די ריי, וועמענס ערשטער ס'איז פריער געקומען.

מעטאדישע אָנווייזונגען:

1. די שפּילער דאַרפן זיך צורוקן נאָענט איינער צום צווייטן,
קעדיי דער טונעל זאָל זיין וואָס קירצער;
2. די וואָס קריכן דאַרפן זיך אויסציען אויף דער ערד, קעדיי
קיינעם נישט צו פאַרמשעפען און לייכטער אַדורכקריכן.

סדרה פאר דער פאך

צאל אַנטוילענעמער: ביז 30; שפּילצייט:
 א שטעקן און א האַלבווד, אַרדער א מאַרש
 פענדל; ציל פון שפּיל: איבן פּליגקייט
 און געשיקקייט.

די אַנטוילענעמער ווערן פּאַרטיילט אין 2 גרופּן „א“ און
 „ב“, וואָס געפינען זיך איינע פון די אַנדערע אויף אַן אָפּ-
 שטאַנד פון 15—20 מעטער. די פּלעצער פון ביידע גרופּן ווערן
 באַצייכנט מיט ליניעס. נישט ווייט פון דער גרופּע „ב“ (אַר-
 בעטער) שטעלט מען אַרײַן אין דער ערד די פּאָן. איין שפּילער
 פון דער גרופּע „א“ — די סאַנים — שטייט נעבן דער פּאָן.



די אויפגאַבע פון דער גרופּע „א“ איז צוצוכאַפּן די פּאָן
 און איר נעמען אין געפאַנגענשאַפט צו זיך אויפן פּלאַץ. די
 אויפגאַבע פון די אַרבעטער (גרופּע „ב“) איז צו פּאַרטיידיקן
 די פּאָן דורך נעמען אין געפאַנגענשאַפט די שפּילער פון דער
 גרופּע „א“.

דער שפּילער פון דער גרופּע „א“, וואָס געפינט זיך ביי
 דער פּאָן, קען נישט גענומען ווערן אין געפאַנגענשאַפט. ער
 אַרײַן טאָר די פּאָן נישט כאַפּן, דערפאַר קען ער אָבער פּאַן-
 גען די שפּילער פון דער גרופּע „ב“.

מען שפּילט אזוי לאַנג, ביז די גרופּע „א“ גיט זיך איין

צו פאטנטען די פאן, אָדער ביז די גרופע „ב“ גיט זיך איין צו
נעמען אין געפאנגענשאפט אלע שפילער פון דער גרופע „א“.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. אויב א שפילער ווערט נאָר אָנגערירט פון זיין קעגנער
איז ער שוין געפאנגען;
2. אויב עמוין האָט געכאַפט די פאן און ער איז לויפנדיק
גענומען געוואָרן אין געפאנגענשאפט, דאַרף די פאן צו-
ריקגעשטעלט ווערן אויף איר אָרט.
3. מען דאַרף טוישן די ראָלן פון די גראַפן.

אַריבערגעפערט זיך

צאל אָנטיילנעמער: 30—40.
די אָנטיילנעמער, צעטיילט אין צוויי גרופן, געפוינען זיך
אויף צוויי קעגנאייבערדיקע זייטן פון שפיל-פלאַץ. אויפן סיג-
נאַל פון אָנפירער דאַרפן ביידע גרופן זיך בייטן מיט די ער-
טער. אַריבערלויפן פון איין אָרט אויפן צווייטן קען מען אין אַ
באַליביקער אָרדנונג. וועלכע גרופע, אַלס גאַנצע, ס'איז פריער
געקומען אויף אַן אָרט, האָט געווינען.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. אין דער שפיל קען מען אויסנוצן פאָלגנדע וואַריאַציעס,
אָפּווענגיק פון דעם, וועלכע קערפער-באוועגונגען, כּוּץ
לויף, מען וויל דערהגרייכן:
(א) פאַרן סטאַרט וואָרן די שפילער שטיין אויף די קני
מיטן פאַנים צו דער מיט, (ב) מיטן פאַנים צו דער וואַנט,

(ג) זיצן מיט אויסגעצויגענע פיס, (ד) אויסגעצויגן אויף דער ערד מיטן פאָנים אראָפּ, (ה) מיטן פאָנים ארויף, (ו) טערקישער זיץ.

2. אַלס זיגער קען מען פאררעכענען נאָר די גרופע, וואָס איז אַלס גאַנצע געקומען די ערשטע אויף אַן אָרט אין האָט פאַרנומען די זעלבע לאַגע פון קערפער, ווי פאַרן ארויסלויפן.

געבראכט די פאן

צאל אַנטוילנעמער: ביז 40; שפילצויג:
 א פענדל אָדער האַלדטוך און א פיפּל.
 די שפּיל ווערט געשפּילט אין וואַלד און פעלד. די שפּיל
 לער זענען צעטיילט אין צוויי גרופּן. אין אָנהויב שפּיל געפּיר
 נען זיך ביידע גרופּן צוזאַמען אין א באַשטימטן אָפּגענע-
 נעצטן פּלאַץ, וווּ עס איז גלייכצייטיק די מעטע. איין גרופּ
 פּע — די אַרבעטער — דערווייטערט זיך אויף אַן אָפּשטאַנד
 פון אומגעפער 40 מעטער. דער אָנפירער פון דער אַרבעטער
 גרופּע האָט א פיפּל און די פּאָן, וועלכע איז געראַטעוועט גע-
 וואָרן פון סוינע. די פּאָן האַרף באַהאַלטן ווערן אין א זי-
 כערן אָרט (דער אויסגאַנגספּלאַץ). ווען די אַרבעטער האָבן
 זיך דערווייטערט גענוג, ניט דער אָנפירער איבער די פּאָן
 (האַלדטוך) איינעם פון דער גרופּע צוזאַמען מיטן פיפּל. דאָס
 דאַרף געמאַכט ווערן אומבאַמערקט פאַרן סוינע (ד. ה. די
 גרופּע, וואָס איז געבליבן אויפן אָרט). דער שפּילער, וואָס
 האָט די פּאָן, ניט דאַן א פיפּל און די גאַנצע גרופּע צעלויפט
 זיך און באַמיט זיך דורך פאַרשידענע וועגן צוריקצוקומען
 אויפן אויסגאַנגספּלאַץ. די צווייטע גרופּע — דער סוינע —
 הויבט אָן, גאַבן דערהערן דעם פיפּל, צו זוכן די אַרבעטער
 און אויסגעפינען ביי זיי די פּאָן, אידער מען באַווייזט איר
 צו ברענגען אויפן אָפּגערעדטן אָרט.
 אויב די אַרבעטער ניט זיך איין צו ברענגען די פּאָן

אויפן אָרט האָבן זיי געוונען. אויב עס ווערט פאַרהאַלטן דער אַרבעטער, וואָס האָט די פּאַן — האָט געוונען דער סיינע. מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. קעדי צו פאַרהאַלטן אָן אַרבעטער, איז גענוי אים אָנ-צודירן;
2. אויב עס ווערט פאַרהאַלטן דער אַרבעטער, וואָס האָט די פּאַן, דאַרף ער גלייך געבן 3 קורצע פייפּן, קעדי צו-וויסן צו געבן די איבעריקע שפּילער, אָן די שפּיל איז פאַרענדיקט און אָן ער איז גענומען געוואָרן אין געד פּאַננעשאַפט. אויב עס גיט זיך אים איין צו קומען אויפן אָרט מיט דער פּאַן, פייפט ער אַזוי לאַנג, ביז אַלע קומען זיך צונויף;
3. די אַרבעטער, וואָס האָבן נישט די פּאַן, דאַרפן זיך באַמיען אַראָפּצופירן פון וועג די סאַנים, קעדי דער, וואָס האָט די פּאַן, זאָל קענען לייכטער זיך אַדורכטרייגן צום ציל;
4. די גרופן דאַרפן זיך קעסידער טוישן מיט די האָלן.

א דעק פייס שוואַרצן מאָדל

צאל אַנמולגענוער: א גראַדע; שפּילצייט:

א מאָדל אָן 2 שטיקלעך קרייד.
די שפּילער ווערן צעטיילט אין צוויי גלייכע רייען, וואָס שטייען ביידע אויף א גלייכן אָפּשטאַנד פון א גרויסן מאָדל. פון ביידע זייטן מאָדל ליגן שטיקלעך קרייד. נאָכן סיגנאַל פון אַנפירער לויפן אַרויס די ערשטע פון ביידע רייען צום מאָדל, נעמען א שטיקל קרייד יעדער און שרייבן אויפן מאָדל א וואָרט. דאָן ליגן זיי צוריק האָס קרייד און לויפן צוריק

צו די רייען, לירן אן די צווייטע און שמעלן זיך אליין צום סאף פון די רייען. די צווייטע טוען דאס זעלבע און הארפן צושרייבן א צווייט וואָרט, וואָס זאָל צוזאמען מיטן ערשטן זיין אן אָנהויב פון א זאץ. דאָן לויפן די דריטע א. א.ז. וו. עם געווינט די ריי, וועלכע האָט די ערשטע אויפגעשריבן א פאָרענדיקטן און לאָגישן זאץ.
באָמערקונג:

די שפילער פון יעדער ריי טאָרן זיך נישט פאַרשטענדיקן פון פריער וועגן די ווערטער, וואָס מ'וועט שרייבן.

הונדערט־פֿיטיקער גויף

צאָל אָנמיילנעמער: ביז 40; ציל: לויף און

לאָאָרדינאָציע פון באַוועגונגען.

די אָנמיילנעמער צעטיילן זיך אין צוויי רייען. יעדער ריי באַזונדער ווערט צוזאמענגעשלאָסן דורך דעם, וואָס יעדער שפילער נעמט אן זיין פאַרערשטן פאַרטנער פאַר די לענדן. אויפן סיגנאַל פון אָנפירער לויפן ביידע רייען ביז אַ באַשטימטער גרענעץ און קערן זיך צוריק אויף זייערע פריערדיקע ערטער. אַלס זיגער ווערט פאַרדעכנט די ריי, וואָס איז די ערשטע געקומען אויפן אָרט.

די וואַנצע צייט פון לויפן טאָר די ריי נישט ווערן איבערגעריסענע און איבערגעריסענע ריי דעכנט זיך פאַר פאַר שפילט.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. קערן די שפילער זאָלן זיך נישט אָנקלאַפן ביים לויפן, ווייל זיי שטייען נאָענט איינער הינטער דעם צווייטן, ווערט באַשטימט, און אַלע „איינסן" פון יעדער ריי לויפן אין ברייטשמעלונג, און אַלע „צווייען" די פיס געשלאָסן.

קייטן-קויף

צאל אָנטיילנעמער: נישט באַהרענעצט;
שפּילצייג: נישט נויטיק; ציל פון
שפּיל: קאָאָרדינאַציע פון באַוועגונגען.

די שפּילער שטעלן זיך אויס אין צוויי גלייכע רייען.
יעדער שפּילער שטעלט אַדורך די רעכטע האַנט צווישן די פּיס
און מיט דער לינקער האַנט נעמט ער אָן די דורכגעשטעלטע
האַנט פון פּאָרערשטן שאַכן. עס באַקומען זיך צוויי געשלאָ-
סענע רייען, וואָס דאַרפן זיך פּאַרמעסטן אין לויפן. נאָכן
סיגנאַל פון אָנפירער לויפן ביידע רייען אַרויס ביז צום אָנגע-
צייכנטן אָרט און קערן זיך צוריק אום אויף זייערע פּריער-
דיקע ערטער. די ריי, וואָס איז פּריער געקומען צום ציל
און די קייט איז דערביי נישט צעריסן געוואָרן — רעכנט
זיך אַלס זיגער.

שטאַפעטן-קויף

צאל אָנטיילנעמער: ביז 30; שפּילצייג:
2 פענדלעך און 2 שטעקעלעך; ציל פון
שפּיל: איבן פּלינקויט און לויף.

די אָנטיילנעמער שטעלן זיך אויס אין צוויי רייען. 10
מעטער פאַר די ערשטע שטעלע מען אַוועק צו 1 שטעקן (אויב
אין אַ צימער — אַ שטול). די ערשטע פון יעדער ריי קריגן
יעדער אַ פענדל. נאָכן סיגנאַל פון אָנפירער לויפן ביידע
ערשטע אַרויס, דרייען זיך אַרום דעם שטעקן, קערן זיך אום
צו דער ריי, ניבן איבער דאָס פענדל די צווייטע און אַליין
שטעלן זיי זיך צום סאָף, יעדער ביי זיין ריי. דער צוויי-
טער דרייט זיך אַרום שטעקן און גיט איבער דאָס פענדל

דעם דריטן א. און וו.; ווען דאָס פעטל קומט ווידער צום ערשטן, הויבט ער עס אויף אין דער הויך. געוונען האָט די ריי, וועמענס ערשטער עס האָט פריער אויפגעהויבן דאָס פעטל.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. מען טאָר נישט פריער אַרויסלויפן פון דער ריי, ביז מען האָט נישט דאָס פעטל אין דער האַנט;
2. אויפן וועג קען מען אַוועקשמעלן פאַרשידענע שמערונגן, גען, ווי: א שטריקל, אַריבערצושפרינגען אַ באַנק א.ד.ג.

פאַרן פאַרויס

פאַל אַנטוילנעמער: ביז 30; שפילצונג:

נישט נויטיק; ציל פון שפיל: אַנטוויקל

לען אויפמערקזאַמקייט.

די שפילער ווערן אויסגעשטעלט אין צוויי שורעס. יעדער אַנטוילנעמער קריגט אַ נומער לויטן סיידער. דערביי געפירט נען זיך די זעלבע נומערן אין ביידע שורעס, ד. ה., אַז אויף איין נומער געפינען זיך צוויי שפילער. פאַר ביידע שורעס ווערט אָנגעצייכנט אַ ליניע, וועלכע מען טאָר נישט איבערטרעטן. דער אַנפירער רוקט זיך אָפּ פון די שורעס אויף אַן אַפּשטאַנד, וואָס איז, אָפּהענגיק פון דער גרויס פון צימער אָדער פּלאַץ, אומגעפער 10 מעטער. דער אַנפירער נעמט די זענט ברייט געשמרעקט מיט דער האַנטפלאַך (דקאַניע) צו די שפילער און רופט אָן אַ נומער. צב"ש: 1. דאָן לויפט דער שפילער נומ' 1 פון דער לינקער שורע צו צום אַנפירער און גיט אים אַ פאַטש אין דער לינקער האַנט, דער שפילער נומער 1 פון דער דעכטער שורע — גיט אַ פאַטש אין דער רעכטער האַנט. די שורע, וועמענס שפילער עס האָט פריער אָנגער

פאטשט, האָט געווונען אַ פּונקט. די שפּילער, וואָס האָבן אָנגעפּאָטשט לויפּן גלייך צוריק אויף זייערע ערטער. דער אָנפירער רופּט דאָן אַ צווייטן נומער א. אַז. וו.; צום סאַף פּון שפּיל ווערט צונויפּגערעכנט וויפּל פּונקטן יעדע שורע האָט געווונען און דאָן ווערט עסדיגליטיק פּעסמגעשטעלט וועל-כע שורע עס האָט געזיגט.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. דער אָנפירער האַרף נישט רופן די נומערן לויטן סיידער, נאָר צעוואַרפּן לויטן אייגענעם איינזען. דערביי האַרף ער אָבער זען, אַז אַלע שפּילער זאָלן זיך באַמייליקן אין לויף;
2. אָנשטאַט נומערן קען יעדע פּאָר זיך אָנרופן מיט אַ נאָמען פּון עפעס אַ פּערזענלעכקייט. לעמאַשיל: מעדעם, פּערעץ א. ד. גל;
3. עס קענען אין דער שפּיל איינגעפירט ווערן פּאַרשידענע וואַריאַציעס. צום ביישפּיל: אויפּן וועג צווישן אָנפירער און די שפּילער ווערן אַוועקגעשטעלט שטערונגען: אַ שטריקל איבערצושפּרינגען, אַ באַנג דורכצוקריכן א. אַז. וו.
4. דער אָנפירער האַרף זיך באַמזען צופּאַסן די פּאָרן לויט זייער גלייכער מאָס פּלינקייט.

פּערד-שמערך

צאָל אָנמיילגעמער: אַ גראַדע, ביז 80:
 ציל: איבן אויפּמערקזאַמקייט און לויף.
 די שפּילער שטעלן זיך אויס אין צוויי שורעס געווענ-
 דעט צום מיטן. יעדע שורע באַזונדער ציילט זיך פּון ערשטן
 ביזן לעצטן. דעחביי האַרפּן ביידע שורעס אָנהויבן ציילן פּון

זעלבן פליגל. עס באקומט זיך, אז יעדער נומער האָט צוויי שפילער, צו איינעם אין יעדער שאַרע. דער אָנפירער רופט, צב"ש: „בעדרל=שמערדל 8!" — דאן לויפן ביידע שפילער, וואָס האָבן דעם נומער 8, יעדער אַרום זיין שורע און שטעלן זיך צוריק אויף זייערע ערטער. די שורע, וועמענס שפילער עס איז געקומען דער ערשטער, האָט געוונען אַ פונקט. צום סוף פון שפיל רעכנט מען אויס וויפל פונקטן יעדע גרופע האָט געוונען און וועלכע גרופע ס'האָט געזיגט.

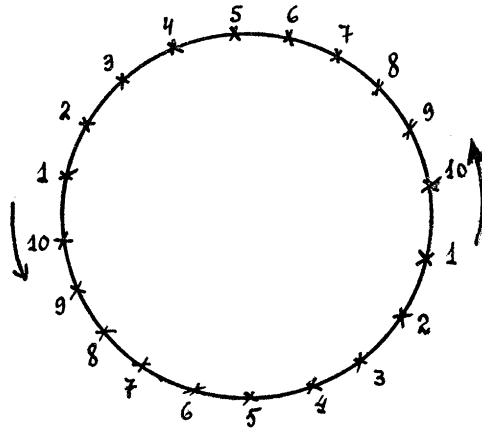
מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. די שפילער קענען לויפן אין אַ באַליביקער ריכטונג, אָבער זיי מוזן אַרומקרייזן די גאַנצע שורע;
2. די ערשטע טייל פון באַפעל: „בערל-שמערל", דאַרף דער אָנפירער צעציען, קעריי צו האַלטן די שפילער אין שפּאַנונג;
3. ווען עס שפילן אויך מיידלעך — קען מען אָנשטאָט „בערל-שמערל", אַרײַנפירן נעמען פון מיידלעך.

שטאַפעט אין קרייז

צאָל אָנטיילנעמער: ביז 30; שפילצײַט:
א פּענדל אָדער האַלדטוד; ציל: פּלינקײַט.

די שפילער שטעלן זיך אויס אין צוויי האַלבקרייזן, וואָס בילדן צוזאַמען איין גאַנצן קרייז. דער ערשטער פון יעדן האַלבקרייז האָט אַ פּענדל אָדער אַ האַלדטוד. די ערשטע שטייען ביי פאַרשידענע פּליגלען פון האַלבקרייז (נישט איינער נעבן צווייטן).

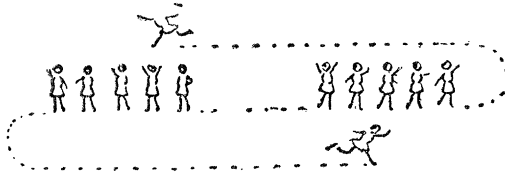


אויפן סיגנאל פון אָנפירער, לויפט יעדער ערשטער אַרום דעם גאַנצן קרייז און גיט איבער דאָס פענדל דעם צווייטן לויט דער דיי. דער 2-טער לויפט אַרום און גיט דעם 3-טן א.א.וו. ווען דער לעצטער קומט צוריק אויף זיין אָרט, קויבט ער אויף דאָס פענדל אין דער הויך מיט אַן אויסגעשריי. געווי- גען האָט די גרופע, וועמענס לעצטער ס'האָט פריער אויפגע- הויבן דאָס פענדל אין דער לופטן.

שטאַפעטן-קויף

די אָנטיילנעמער זענען צעטיילט אין 2 גרופן, וואָס שטייען אויסגעשטעלט אין 2 שורעס. ביידע שורעס געפינען זיך אויף איין ליניע מיטן פּאַנים געווענדעט אין קעגנזעצלעכע

ריכטונגען. די ערשטע פון יעדע שרע געפינען זיך אויף די



עקסטרעמען פון דער ליניע. נאָכן סיגנאַל פון אָנפירער לויפן די ערשטע אַרום ביידע שורעס און שטעלן זיך צום סאָף פון זייערע שורעס, אָנרירנדיק אויפן וועג די 2-טע פון זייערע גרופן, וואָס לויפן אויפן זעלבן וועג א. א. וו. עם געווינט די גרופע, וועמענס לעצטער עם איז געקומען פריער אויף זיין אָרט.

עסקימאָסן

צאל אָנמיליטענער: נישט באַגרענעצט;
שפּילצייט: נישט נויטיק; ציל פון שפּיל: פּלונקיש און קערפּטראַיבונגען.
די שפּילער זענען צעטיילט אין עמלעכע גלייכע רייען, וואָס געפינען זיך הינטער אַ סטאַרטליניע. אויף אַן אָפּ-שטאַנד פון 10 מעטער ווערט אָנגעצויכנט די מעטע. אויפן סיגנאַל פון אָנפירער, שפּרינגען די ערשטע פון יעדער ריי ווי עסקימאָסן, מיט געשלאָסענע פּיס, ביז דער מעטע און צוריק, דירן אָן די צווייטע פון זייער ריי און שטעלן זיך צום סאָף פון די רייען. ווי נאָך דער צווייטער ווערט אָנגע-דירט, דאַרף ער גלייך שפּרינגען אויף דעם זעלבן אויפן א. א. וו. עם געווינט די ריי, וועמענס לעצטער עם איז דער ציר-שטער ציריקגעקומען צו דער סטאַרטליניע.

יעצו און קלייבן קארטאָפּל

צאל אָנטיילנעמער: ביז 30; שפּילצייג:

6 קארטאָפּל אָדער 6 שטויבער; ציל פון

שפּיל: פּלונקויט.

אלע אָנטיילנעמער שטעלן זיך אויס אין צוויי רייען. יעדע ריי מאַכט פאַר זיך דריי קרייזן מיט אַן אָפּשטאַנד פון 5 מעטער איין קרייז פון צווייפּן. אין ערשטן קרייז ליגן 3 קארטאָפּל (ס/קאָנען זיין אויך אַנדערע זאַכן, ווי שטיינער א. ד. גל.). אויפן סינגאַל פון אָנפירער לויפן אַרויס די ער-שטע פון יעדער ריי און לינגן פאַנאַטער די 3 קארטאָפּל אין אלע 3 קרייזן (אין יעדן קרייז — איין קארטאָפּל). דער-ביי מוז מען איבערלייגן יעדע קארטאָפּל באַזונדער: נעמען פון ערשטן קרייז איין קארטאָפּל און איר אַוועקלייגן אין צווייטן קרייז, דאַן זיך אומקערן צוריק צום ערשטן קרייז און די צווייטע קארטאָפּל אַוועקלייגן אין דריטן קרייז. די ער-שטע לויפן דאַן צוריק און יעדער שטעלט זיך אַוועק צום סאָף פון זיין ריי. צוריקלויפנדיק רירן זיי אָן די צווייטע, וואָס לויפן דאַן אַרויס אויפקלויבן די קארטאָפּל. די צווייטע קלייבן צוזאַמען די 3 קארטאָפּל אין ערשטן קרייז און מוזן דערביי אַריבערטראָגן יעדע קארטאָפּל באַזונדער. די צווייטע קערן זיך אום, רירן אָן די דריטע און שטעלן זיך אַליין ווידער צום סאָף. די ריי, וואָס האָט פריער אויסגעפירט די אַרבעט, האָט געווונען.

קייף גאַד שיד

צאל אָנטיילנעמער: ביז 30.

די שפּילער צעטיילן זיך אין צוויי גרופּן, וואָס שטעלן זיך אין גלייכע רייען הינטער הער אויסגאַנגס-ליניע. יעדער שפּילער טוט אויס איין שוך. אלע אויסגעמאַנגענע שיד ווערן אַוועקגעלייגט לויט די גרופּן אין 2 קאָפּעס הינט-

טער דער מעטע. נאָכן סיגנאַל לויפן די ערשטע פון יעדער גרופע צו דער מעטע, זוכן אויס זייער שניך טוען אים אָן און לויפן צוריק צו דער סטאַרט־ליניע, דירן אָן די צווייטע אין דער ריי און שטעלן זיך אליין צום סאַף פון דער ריי. די צווייטע באַזערן איבער דאָס זעלבע א. אַז. וו. עם געווינט די גרופע, וועמענס לעצטער שפילער עם קומט דער ערשטער צו דער סטאַרט־ליניע. קעריי צו קאָמפּליצירן די שפיל און איר נאָך לעבעדיג קער מאַכן, קען מען די אויסגעמאַנענע שייך פון ביידע גרופע צונופלייגן אין איין קופע.

דורכרייסן דעם פראַנט

צאל אַנטוילגעמער: ביז 30; שפילצייג: נישט נומיק; ציל פון שפיל: געשקטקייט. די שפילער שטעלן זיך אויס אין צוויי שורעס, איינע אַנטקעגן דער אַנדערער אויף אַן אָפּשטאַנד פון 10—15 מע-טער. די שפילער אין יעדער שורע זענען אָפּגערוקט איינער פון צווייטן אויף איין טריט, האַלטנדיק זיך שטאַרק פאַר די הענט. איין שפילער פון איין שורע לויפט אַרויס פון זיין אָרט מיט אַ שטאַרקן אימפעט אין דאָרף זיך דורכרייסן צווישן צוויי באַליביקע שפילער פון דער אַנטקעגנדיקער גרופע. דייסט זיך דער לויפער דורך — קלייבט ער זיך אויס איי-נעם פון די צוויי שפילער, צווישן וועלכע ער האָט זיך דורכגעריסן און פירט אים אַריבער צו זיך אין דער גרופע, וואו ער ווערט אַן אַקטיווער מיטגליד. דייסט זיך דער לויפער נישט דורך — בלייבט ער אין דער קעגנערישער גרופע.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. מען דאָרף די שטאַרקערע שפילער פאַנאַנדערשטעלן צווישן די שוואַכערע;
2. דער לויפער טאָר זיך נישט באַנוצן מיט די הענט ביים דורכרייסן. ער דאָרף זיך באַמיען דורכרייסן דעם פראַנט נאָר מיטן קערפער.

שפילן מיט א פילקע

דיט דיין טויער

צאל אַנטוילגעמער: ביז 20; שפילצייג:
א פילקע; צייל פון שפיל: אויפמערק-
זאַמקייט און פלינקייט.

אַלע שפילער שטעלן זיך אויס אין אַ קרויז, ברויט-
שטעלונג, אזוי, אז די פיס פון די שכינעסדיקע שפילער באַ-
רירן זיך. יעדער שפילער היט, אז די פילקע זאָל נישט אַדורכ-
לויפן דורך זיינע פיס. די פילקע ווערט איבערגעוואָרפן פון
איינעם צום צווייטן. ווער עס האָט דריי מאָל אַדורכגעלאָזן
די פילקע דורך זיין טויער, פאַרלאָזט האָס שפיל. געוונען
האַבן די, וואָס בלייבן די לעצטע.

מעטאָדישע אַנווייזונגען:

1. די פילקע טאָר מען נישט וואָרפן צו הויך. עס איז גע-
וואַנטשן איר צו קייקלען אויף דער ערד;
2. די פאַרוויילונג און צייל ליגט אין דעם, וואָס די פיל-
קע ווערט זייער שנעל איבערגעוואָרפן פון איינעם צום
צווייטן און אַלעמענס אויפמערקזאַמקייט איז קאָנצענ-
טרירט אין איין פונקט.

דיט דיין טויער (וואַריאַנט)
(זיצנדיק)

די קלאַים זענען אזוי ווי אין פריערדיקן שפיל. די

שפילער זעצן זיך אויס אין א קרייז, אויף איין מעטער דער-
ווייטערט איינער פון צווייטן, מיט געשלאָסענע און אויסגע-
שטרעקטע פיס צו דער מיט. יעדער שפילער היט דאָס טויזער
פון דער רעכטער זייט. מען טאָר זיך אויף דער ערד נישט
לייגן. אין צענטער פון קרייז שטייט דער אָנפירער, וועלכער
וואַרפט איבער די פילקע צום שפילער אין דעם פאל, ווען
די פילקע בלייבט ליגן אין מיטן קרייז.

טשאַפּע, די פילקע גייט!

צאל אַנטוילנעמער: פון 20 ביז 25;
שפילצייג: א פילקע; ציל: ארויספיר-
ציע.

אלע אַנטוילנעמער, כּוּז איינעם, טשאַפּע, בילדן א קרייז,
מיטן פּאַנים צום מיטן, אויף אַן אָפּשטאַנד פון איין טריט
איינער פון צווייטן. טשאַפּע געפינט זיך אויסערן קרייז. די
שפילער גיבן זיך איבער די פילקע אין א באַליביקער ריכ-
טונג. די פילקע קען וואַנדערן אין פאַרשידענע ריכטונגען:
אַמאָל אין איין זייט און באַלד אין דער צווייטער; די פילקע
כאָר מען אָבער נישט איבערוואַרפן, נאָר איבערגעבן דעם
נאָענטסטן שאַכן פון רעכטס אָדער לינקס. ווען טשאַפּע רירט
אָן די פילקע, גייט ער אַרײַן אין קרייז אויפן אָרט פון דעם,
ביי וועמען ער האָט די פילקע באַרירט. דער אַרויסגעשטאַפּטער
ווערט דאָן א טשאַפּע.

באַמערקונג:

ווען א שפילער לאָזט אַרויס די פילקע פון האַנט, ספּעד
ציעל אָדער נישט ספּעציעל, ווערט ער אלץ איינס א
טשאַפּע.

שלאף נישט

צאל אָנמױלנעמער: ביז 20; שפּילצױג;
א לױכטע פּילקע; צױל פּון שפּיל; אַנט-
װיקלט אַמבױצע און געשיקטקױט.

אַלע שפּילער מאַכן אַ קרױז מיט אַ גרעסערן אָפּשטאַנד
אױנער פּון צװײטן. אױנער שטעלט זיך אױן מיטן קרױז.
די שפּילער װאַרפן אױבער די פּילקע פּון אױנעם צום צװײטן
און װערן זיך דערבױ צום מיטלסטן מיטן אױסרוף: „שלאַף
נישט!“ דער מיטלסטער דאַרף די פּילקע אױבערחאַפן אױפן
װעג. אױב דאָס געלױנגט אױם, בױט ער זיך מיטן אָרט מיט
דעם, װאָס האָט דער לעצטער געװאַרפן אָדער אָנגערירט די
פּילקע.

מעטאָדישע אָנװײזונגען:

1. דער מיטלסטער האָט רעכט צו כאַפן די פּילקע נאָר אױן
קרױז. װען ער רירט נאָר אָן די פּילקע מיט דער האַנט,
רעכנט זיך דאָס פאַר געכאַפט;
2. די שפּילער האָבן רעכט צו װאַרפן די פּילקע אױן אַלע
רױכטונגען און אױך קױקלען אױף דער ערד;
3. די װערדונג בײם אױבערוואַרפן די פּילקע: „שלאַף נישט!“
האָבן מיר אױנגעפירט צוליב פּאַלגנדיקן פעדאָנאָגישן מאַך-
מענט: װײלנדיק, צי נישט װײלנדיק, גיבן די שפּילער
בײם שפּילן און אױבערהױפּט אױן קרױטישע מאַמענטן,
אַרויס פאַרשידענע װילדע אױסגעשרײען און נישט קײן
נאַטירלעכע קױלעס. דערן קעטירערדיקן אױבערכאַזערן פּון
דער זעלבער װערדונג, װאָס האָט גלױכצײטיק אַ קאַנד
קרעטן אױנהאַלט און אױז געװענדעט דירעקט צו אַ פּער-
זאָן, באַקומט זיך, אַז דער שפּילער ברענגט זײן אױב-
סטױנקטױון אױסגעשרײ אַרויס אױן אַ מענטשלעכן און
נאַטירלעכן טאָן.

דער דריטער שאַג

צאל אַנטיילעכער: בון 30; שפולצויג:
* פילקע: ציל פון שפול: געשיקמקייט
און ציל.

די שפילער בילדן אַ קרייז אויף אַ מעגלעך גרעסערן אָפֿט־
שטאַנד איינער פון צווייטן. איין שפילער גייט אַריין אין
מיטן קרייז. די שפילער פון קרייז וואָרפן זיך איבער מיט
דער פילקע. דער זרימער, וואָס כאַפט די פילקע, וואָרפט אים
אין מיטלסטן. טרעפט ער אים — בלייבט דער מיטלסטער
ווייטער אין קרייז, טרעפט ער אים נישט — דאָן גייט
ער אויפן אָרט פון מיטלסטן און דער מיטלסטער אויף זיין
פלאַץ. אויב מען טרעפט אין מיטלסטן 3 מאָל קעסיידער —
לויפן זיך אַלע שפילער פאַנטאַסער איבערן גאַנצן זאַל אָדער
פלאַץ. דער מיטלסטער כאַפט די פילקע און שרייט אויס:
„שטייט!“ אַלע בלייבן שטיין אומבאַוועגלעך אויף אַן אָרט.
דער מיטלסטער צילט דאָן אין איינעם מיט דער פילקע.
טרעפט ער עמיצן, גייט דער געטראָפּענער אַריין אין מיטן
קרייז; אויב נישט — בלייבט ער ווייטער אין מיטן.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. דער מיטלסטער האָט רעכט מיט אַלע מיטלען זיך אַרויס־
צורייען און נישט געטראָפּן צו ווערן פון דער פילקע.
ער טאָר אָבער דערביי פון קרייז נישט אַרויסלויפן.

דער פינפטער וואָרפט

אַלע, אויסער 5, בילדן אַ קרייז. אַפּלאָזן די הענט. 5
טריט הינטער זיך. די 5 גייען אַריין אין מיטן. די פּוטבאָל־

פילקע ווערט איבערזעצואָרפן פון איינעם צום צווייטן (צווישן די, וואָס שטייען אויף דער קרייז-ליניע). דער, וואָס קריגט די פילקע דער 5-טער, וואַרפט זי אין איינעם, וואָס שטייט אין מיטן. טרעפט ער אים, פאַלט יענער אַרויס פון דער שפּיל, טרעפט ער נישט — פאַלט ער אַרויס. ער פאַלט אויך אַרויס דאַן, ווען זיינער אַ באַווער וואַרפט אים צו אַ פילקע און ער כאַפט זי נישט. ענדלעך קען זיך אויך טרעפן, און דער, אין וועמען מען וואַרפט די פילקע, כאַפט זי. דאַן פאַלט דער וואַרפער אַרויס. דאָס איז נאָך אַבער ווייניק. ער האָט נאָך דאַן דאָס רעכט צו וואַרפן די פילקע אין איינעם פון זיינע קעגנער, וואָס שטייען אין דאָס. טרעפט ער, פאַלט אויך יענער אַרויס. מען שפּילט אזוי לאַנג, ביז אַלע מיטלסטע פאַלן אַרויס, אָדער ווען אין קרייז בלייבן נישט מער, ווי פינף שפּילער.

אייננעמען די שטאַט

פאַל אַנטוואַלנעמער: ביי 20; שפּילצייט:

צוויי אָדער מערער פילקעס און צוויי

שפּרינג-שטענדרעס.

די שפּילער צעטיילן זיך אין צוויי גרופּן אויף אַן אַפּי שטאַנד פון 10—15 מעטער. יעדע גרופּע שטעלט אַוועק נעבן זיך אַ שפּרינג-שטענדרע, וועלכן זי האַרט פאַרטיידיקן פון סוינע. די שפּילער שטייען נישט אין קיין באַשטימטער אָרד גונג, נאָר צעוואַרפן. אַ שפּילער פון איין גרופּע וואַרפט די פילקע צו דער צווייטער גרופּע און באַמיט זיך דערביי אומ-צוואַרפן דעם שטענדרע פון דער 2-טער גרופּע. די שפּילער פון דער צווייטער גרופּע פאַרטיידיקן זיך, כאַפן די פילקע און וואַרפן איר צוריק, באַמיענדיק זיך דערביי אומצוואַרפן דעם שטענדרע פון דער ערשטער גרופּע. פאַר געוואונען רעכנט

זיך די גרופע, וואָס האָט מערער מאָל אומגעוואָרפן דעם
שמענדער ביים סוינע. אויב עס זענען פאראן צוויי פילקעס
הויבן ביידע גרופן אָן גלייכצייטיק.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. די שפיל אַנטוויקלט שטאַרק די אַריענטאַציע-פעיקייט
פון די אַנטוויקלעמער. יעדער שפילער האָט גלייכצייטיק
די אויפגאַבע פון פאַרמידיקן זיך אליין און אַנפאַלן
אויפן צווייטן. עס דאַרף דעריבער נישט געלייגט ווערן
קיין אַכט אויפן סיידער פון וואַרפן. ווער עס כאַפט די
פילקע — דער וואַרפט.
2. מען דאַרף נישט וואַרפן די פילקע צו שטאַרק, ווייל עס
האַנדלט זיך נישט אין דער שטאַרקייט, נאָר אין דער
געשיקטקייט פון וואַרפן;
3. ס'איז געוונטשן, אַז דער שמענדער זאָל שמײן אויף אַ
העכער אָרט, ווי, צום ביישפּיל, אויף אַ בענקל, אויף אַ
טיש א. ד. גל; אַנשטאַט אַ שמענדלער קענען אויסגע-
נוצט ווערן אַנדערע קעגנשטאַנדן, צום ביישפּיל, אַ שטול
אויף אַ טיש;
4. ביי אַ גרעסערע צאָל שפילער קען מען צוהעבן נאָך צוויי
שמענדערס. יעדער גרופע בלייבט דאָן צו פאַרמידיקן
2 פּונקטן.

אַרויסרופעניש

צאָל אַנטוויקלעמער: ביז 20; שפילצייג: אַ
אַ פילקע; ציל פון שפיל: איבן אין
וואַרפן.

די שפילער שמעלן זיך אויס אין צוויי גלייכע שורעס

אויף אן אָפּשטאַנד פון 15—20 טריט איינע פון דער צוויי-
 מער. א שפּילער פון דער ערשטער גרופּע גיט א שאַרפּן וואָרף
 די פּילקע צו דער צווייטער גרופּע, און רופּט דערביי אָן א
 נאָמען פון א קעגנער. אויב א שפּילער פון דער צווייטער גרו-
 פע האָט די פּילקע אָנטערירט מיט דער האַנט און די פּילקע
 איז נאָכדעם אַראָפּגעפאַלן אויף דער ערד, גייט דער אָנגער-
 רופּענער אַרײַן אין געפּאָנגענשאַפט (אָן אָפּגעגרענעצטער
 פּלאַץ). אויב די פּילקע איז אַראָפּגעפאַלן אויף דער ערד, אָבער
 קיינער האָט איר פּריער מיט דער האַנט נישט באַרירט, גייט
 דער אָנגערופּענער פּון שפּיל נישט אַרויס. די צווייטע גרופּע
 וואַרפט צוריק די פּילקע און רופּט אויך אָן דעם נאָמען פון
 א קעגנער. א גרופּע קען צוריק אַרײַנגעמען איר אַרײַנס-
 שיקטן שפּילער דורך דעם, וואָס וואַרפּנדיק די פּילקע רופּט זי
 אָן דעם נאָמען פון איר אַרײַנסגעשיקטן שפּילער. אויב די קעג-
 נער האָבן די פּילקע באַרירט און אַראָפּגעלאָזט אויף דער
 ערד, גייט דער אַרײַנסגעשיקטער שפּילער צוריק אַרײַן. געוור-
 נען האָט די גרופּע, וואָס האָט גענומען געפּאָנגען אַלע קעג-
 נער אָדער וואָס האָט די גרעסטע צאָל געפּאָנגענע, אויב מען
 האָט לעכטאָבילע אָפּגערעדט צו שפּילן א באַשטימטע צייט
 (15—20 מינוט).

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. דער אָנפירער האַרף אַכטונג געבן, אַז די שפּילער פון
 יעדער גרופּע זאָלן וואַרפּן לויט דער רײ. אַמבעסטן איז,
 ווען די גרופּע ווערט אויסגעצײלט און יעדער שפּילער
 פון דער גרופּע האָט א נומער. דאַן ווייסט דער אָנפיר-
 רער, וועלכער נומער עס וואַרפט. אַן אויסנאַם איז נאָר
 בענדיגדיגע דעם, וואָס כאַפט די פּילקע פון וואָרף.
2. ווען א שפּילער פאַטשט אָפּ די פּילקע, האָט ער אַלײן
 אָדער א צווייטער כאַווער דאַס רעכט איר צו כאַפּן. ס'איז

נאָר וויכטיק, אז די פילקע זאָל זיך פריער נישט באַר
רירן מיט דער ערד;

3. אויב אַ גרופע ווארפט אַרויס די פילקע און רופט נישט
אַן קיין נאָמען, ניט דער וואָרף נישט קיין שום רעזולט
טאטן. איבערוואַרפן נאָכאַמאָל טאָר מען נישט;

4. דער אָפּשטאַנד פון איין גרופע צו דער צווייטער איז
אָפּהענגיק פון דעם עלטער און געאיכטקייט פון די
שפילער.

דער וועכטער פון דער פאָן

צאָל אַנטיולגעמער; ביז 40; שפילצייג;

אַ קליינע פילקע און אַ שטעקן; ציל
פון שפיל; געשוקטקייט.

די שפילער שטייען אין אַ קרייז אָפּגערוקט איינער פון
צווייטן. אין צענטער פון קרייז שטעלט מען אַוועק אַ שטעקן
(דאָס איז די פאָן), אַרום וועלכן מען צייכנט אַרום אַ קרייז
מיט אַ דיאַמעטער פון 1 מעטער. איינער שטייט נעבן דעם
קליינעם קרייז, דאָס איז דער וועכטער פון דער פאָן; ער
טאָר אָבער נישט אַריין אין דעם קרייז, וואָס רינגלט אַרום
דעם שטעקן. די שפילער דאַרפן, וואַרפנדיק אַ קליינע פילקע,
זיך באַמיען אומצוואַרפן די פאָן. דער וועכטער דאַרף די
פאָן פאַרהיטן דורך איבערשאַפן די פילקע. די פילקע מעג מען
וואַרפן נאָר פון דעם אָרט, וווּ מען שטייט. די שפילער קען
נען זיך אָבער איבערגעבן די פילקע פון האַנט צו האַנט, ביז
איינער נוצט אַויס אַ גינסטיקן מאָמענט און וואַרפט די פיל
קע אין דער פאָן. דער וואָס וואַרפט אום די פאָן, טוישט זיך
מיטן וועכטער מיט די ערדער.

מעמאדישע אנווייזונגען:

1. די פילקע הארף מען זיך איבערהעבן זייער שנעל;
2. דער וועבמער הארף מיטמיין ארום דער פאָן אין דער ריכטונג, אין וועלכער די שפילער ניבן זיך איבער די פילקע.

דער רייטער פאלק

(בעשעס די ווינער קאמפן, האָבן די פאָשיסטן אַרומגעדיינגלט פון אַלע זייטן אַ הויז, וווּ עס האָבן זיך געפונען שווער-בימזיסטן. פונדעסטוועגן איז אַ רוימן פאלק געלונגען 5 מאל זיך אַדרורצוגעטווענען דורך זייער קייט און איבערטראַגן יעדעס צו אַ צווייטער גרופע).

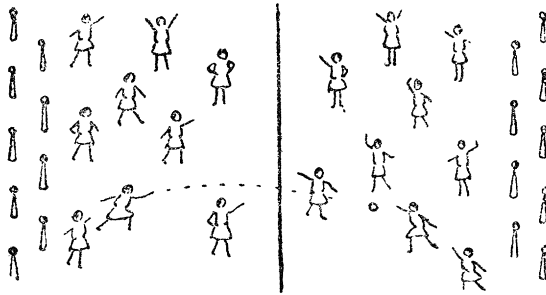
דער פלאַץ שטעלט פאָר מיט זיך אַ גראַדעס — 30 טריט די לענג. אינמיטן פון ביידיש לענגערע זייטן געפינען זיך די אַרבעטער-הייזער. לענגאויס די שמעלערע זייטן געפינען זיך די פאָשיסטן. אויף אַ סיגנאַל לאָזט זיך דער ערשמער פאלק פון איין הויז צום צווייטן מיט דער יעדע און קערט זיך אום צוריק. די צוויי פאָשיסטן לויפן אויף אים מיט פילקעס. טרעפן זיי אים מיט אַ פילקע, איז ער געפאָנגען און פאלט אַרויס פון שפיל. אַ צווייטער לאָזט זיך אין וועג.

ווען אַלע זענען שוין געלאָפן, ציילט מען איבער: איז איבערגעבליבן מער ווי אַ העלפט נישט געפאָנגענע רייטער פאלקן — האָבן זיי געוונען; אויב נישט — האָבן די פאָשיסטן געווינט.

קעגלעס און פילקע

- פאלק אָנשוילענענער: ביז 80; שפילצייג:
אָנשויל פילקעס, וויפל שפילער און 2
פילקעס; ציל פון שפיל: געשויקט
דער שפיל-פלאַץ איז צעטיילט דורך אַ ליניע אויף 2

גלייכע טיילן. אויפן סאָף פון יעדער טייל שטעלט מען אויס פון 10 ביז 15 קעגלעס. (אָפּהענגיק פון דער צאָל שפּילער) אין 1 אָדער אין 2 רייען מיט אַן אָפּשטאַנד פון 60 צ"מ צווישן זיי. די שפּילער זענען פּאַרטיילט אין 2 גלייכע גרופּן, וואָס געפינען זיך יעדע פון איין זייט פּלאַץ צווישן די קעגלעס און דער מיטן-ליניע. יעדע גרופּע האָט אַ פּילקע. דער ציל פון דער שפּיל איז אומצוואַרפן די קעגלעס פון קעגנער, פּאַרטייטריק אין דער זעלבער צייט די אייגענע דורך כאַפּן אָדער אָפּשלאָגן די פּילקע.



ווי נאָך אַ שפּילער באַקומט די פּילקע, מעג ער זי גלייך וואַרפן. די גרופּע, צו וועמען עס געהערט דער שפּילער, וואָס האָט אומגעוואַרפן אַ קעגלע ביים קעגנער, באַקומט אַ פּונקט. אויב אַ שפּילער וואַרפט אום צוליב אַ פּאַלשער באַוועגונג אַ קעגלע פון דער אייגענער גרופּע, ווערט פּאַררעכנט אַ פּונקט פאַר דעם קעגנער. מען שפּילט ביז 20 פּונקטן.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. די שפּיל קען מען קאָמפּליצירן דורך דעם, וואָס די שפּילער מוזן שטיין אויף דער זעלבער ליניע צווישן די קעגלעס;
2. מען קען אויך שפּילן נישט אויף פּונקטן, נאָר ביז אומד-וואַרפן אַלע קעגלעס פון איין גרופּע.

קניידלעך

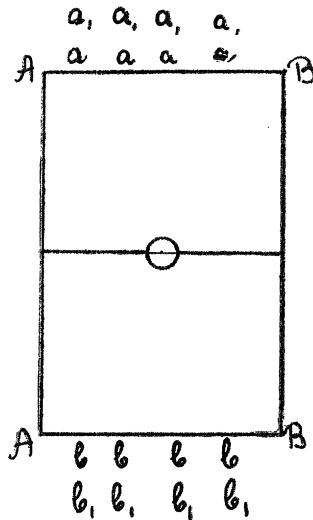
צאל אַנמיוילנעמער: פון 8 ביז 10 :
שפּילצייג: אַ פּילקע און אַ פּאַר צענטר
לוק שפּינדלעך; ציל פון שפּיל: פּליג
קייט און געשקטקייט.

מען גרייט צו אַ שורע גריבלעך, אזוי גרויס, עס זאל זיך
קענען אין זיי פּאַרהאַלטן די פּילקע, מיט וועלכע מען וועט
שפּילן. די צאל גריבלעך איז גלייך צו דער צאל אַנמיוילנע-
מער. יעדער שפּילער שטעלט זיך נעבן זיין גריבעלע און
איינער פון די שפּילער (לויט אַ רייל!) גיט אַ קייקל די
פּילקע איבער אלע גריבעלעך, לענג אויס דער שורע. אָפּט
האַלט זיך אָפּ די פּילקע ביי איין גריבל און דאַן מוז כאַפּן
דער כאַלעבאַס פון גריבל די פּילקע און פּלינגן שיסן אין
איינעם פון די אויבעריקע שפּילער. זיי, פּאַרקערט, צעלויפּן
זיך שנעל איבערן פּלאַץ. טרעפט ער עמיצן — באַקומט
יענער אַ קניידל; מען לייגט אַריין צו אים אין גריבעלע אַ
שפּינדל; טרעפט ער קיינעם נישט — באַקומט ער אַ קניידל.
דאַן קייקלט דער צווייטער די פּילקע און אזוי ווייטער, ביז
עמיצער כאַפּט אַריין 3 קניידלעך. אזאַ שלימאָזל מוז ווערן
אָנגעלערנט: ער באַקומט פון יעדן אַ שטראַך-שאַס. דער
שלימאָזל מוז שטיין גלייך. הינטער אים שטעלן זיך אויס אין
אַ רייל, 8 טריט אָפּגערוקט פון אים, אלע איבעריקע און
יעדער שיסט מיט דער פּילקע. אָפּגעקומען די שטראַך —
באַפּרייט מען זיין גריבעלע פון די קניידלעך און די שפּיל
גייט ווייטער.

יאַג די פּילקע

צאל אַנמיוילנעמער: אַ גראַדע, ביז 20 :
שפּילצייג: אַ האַנטשאַל פּילקע און 10
קלוינע פּילקעלעך; ציל: געשקטקייט.
אויפּן מיטן פּלאַץ צייכנט מען אַן אַ גראַדעס פון 6

מעטער אין דער לענג און 4 מעמער די ברייט. מען צעטיילט די לענג פון גראדעק אויף 2 גלייכע טיילן. אויף דער מיטל-סטער ליניע צייכנט מען אן אין סאמע מיטן א קרייז — דאס אָרמ, וווּ מען לייגט אוועק א האַנטבאָל־פּילקע.



בײַ ביידע גרענעצן שטעלן זיך אויס די שפּילער אין 2 שורעם. די ערשטע שורעם באַקומען אין דער האַנט צו איינ-ציקע קליינע פּילקעלעך (אַמבעסטן — טעניס־וואַקעס). אויפן סיגנאַל פון ריכטער הויבט זיך אָן די שפּיל, וואָס באַשטייט אין דעם, וואָס יעדע פּאַרטיי באַמיט זיך מיט געלונגענע שאַסן אַריבערטרייבן דעם האַנטבאָל איבערן קעגנערס גרענעץ. שײַן מעג מען וויפּל מאָל עס קאָזט זיך.

די אויפגאַבע פון דער הינטערשטער שורע אין, וואָס שנעלער צו באַזאָרגן די פּאָדערשטע מיט די פּילקעלעך, וועל-כע צעפּליען זיך איבערן גאַנצן פּלאַץ. די הינטערשטע טאָרן אָבער אַליין נישט שײַן!

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. אויב א פילקעלע בלייבט ליגן אויפן פלאץ — מעג עס אראָפּנעמען פון פלאץ נאָך דער ריכטער אליין און איר כערגעבן עס דער פארטיי, ביי וועמען דאָס פילקעלע איז געבליבן ליגן. ער מאַכט עס, נישט אָפּהאלטנדיק די שפּיל, מיט דער הילף פון א שטעקן, וואָס ער האָט ביי זיך;
2. אויב דער האַנטבאָל בלייבט ליגן אויף א זייטיקער ליניע גיט דער ריכטער אַ פייה, די שפּיל ווערט אָפּגעשמעלט און איינער פון דער פארטיי, אויף וועמענס פלאַץ דאָס איז געשען, צילט אין האַנטבאָל, און צי ער טרעפט צי נישט — גייט די שפּיל ווייטער;
3. דאָס זעלבע געשעט, ווען די פילקעלע קייקלט זיך אריבער דער זייטיקער ליניע אויסערן פלאַץ — דאָן לייגט דער ריכטער אַוועק אויפן אָרט פון דער ליניע די פילקעלע און עס קומט פאָר דאָס זעלבע ווי פריער;
4. נאָך יעדער פארטיע טוישן זיך די פאָרערשטע מיט די הינטערשטע;
5. פינף פונקטן — רעכנט זיך פאר גענוג צו געווינען דעם מעטש.

שטאַפּעט מיט אַ פּילקע

צאָל אָנמייַלעכער: אומבאַגרענעצט;
שפּילצייט: וויפל שורעס, אזוי פיל
פילקעס; ציל פון שפּיל: וואַרף-איבונגען.
די שפּילער שמעלן זיך אויס אין שורעס, געווענדעט אַלע
אין איין ריכטונג (ביי אַ גרעסערע צאָל אָנמייַלעכער טיילט
מען אויס מער שורעס). איין שפּילער פון צווייטן, אין יעד

דער שורע, געפינט זיך אויף אן אָפּשטאַנד פון 2—3 מעטער
(אָפּהענגיק אָן דער גרויס פון שפּיל־שעטער).

דער ערשטער פון יעדער שורע נעמט זיך אַ פּילקע. אויפן
סינגאַל פון אָנפירער וואַרפט ער די פּילקע איבער צו זיין
שאַכן, דער צווייטער — צום דריטן, און אזוי וואַנדערט די
פּילקע ביז צום סאַף. דער לעצטער וואַרפט ווידער די פּיל-
קע צוריק באַהאַדראַנגעדיקן ביז צום 'ערשטן. דער ערשטער,
וואָס האָט צוריקגעקריגן די פּילקע, הויכט איר אויף אין
דער הויך מיטן אויסגעשריי: „הוראַ!“ געוונען האָט די שורע,
וועמענס ערשטער עס האָט פריער אויפגעהויבן די פּילקע
אין דער הויך. מען האַרף געדענקען, אַז ביים איבערוואַרפן די
פּילקע מאַך מען נישט איבערהויפן (דורבלאָזן) קיין איין
שפּילער.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. אין דער שפּיל איז געוונטשן איינצופירן פּאָלנערע ניר-
אַנסן: א) לאָזן אין גאַנג 2 פּילקעס, ב) אָפּרעדן, אַז
די פּילקע מוז איבערוואַנדערן עטלעכע מאָל הין און
צוריק;
2. אויב די פּילקע פּאַלט אַראָפּ ביים איבערגעבן, מוז איר
אויפהויבן דער, וואָס האָט איר באַדאַרפט באַקומען לויט
דער ריי אין ווייטער איר איבערגעבן דעם שאַכן.

שטאַפעט לויט אַ פּילקע (דורך די צייט)

צאָל אָנמיינלעכער: ביז 80; שפּילצייג:
2 פּילקעס; ציל פון שפּיל: פּלונקייט און
לויף.

די שפּילער שטעלן זיך אויס אין צוויי גלויכע פּאַראַלעלע

רייען אין ברייטשטעלונג איינער הינטער דעם צווייטן. די ערשטע פון יעדער דיי קריגן די פילקעס. אויפן סיגנאל פון אָנפֿורער קייקלען די ערשטע דורך די פיס די פילקע צו די צווייטע. די צווייטע צו די דריטע א. א. ו. ב. ו. לעצטן. דער לעצטער כאַפט די פילקע, שטעלט זיך פארן ערשטן און מען קייקלט ווידער די פילקע צו די הינטערשטע. אזוי לויפט יעדער לעצטער מיט דער פילקע און שטעלט זיך פון אָנהויב פון דער דיי. ווען ביידע שפילער, וואָס זענען אין אָנהויב שפיל געווען די ערשטע, קומען צוריק אויף זייערע ערשטע ערטער, הויבן זיי אויף די פילקע איבערן קאָפּ. געווענען האָט די דיי, וועמענס ערשטער ס'האָט פריער אויפגעהויבן די פילקע.

מעטאָדישע אָנווייזונגען :

1. די פילקע טאָר מען נישט וואַרפֿן. מען מוז איר קייקלען;
2. מען טאָר נישט דורכלאָזן קיין איין שפילער.

אַבער און אַנטער דעם טונעל

צאל אָטמולאָעמער : אומבאַגרענעצט ;
 שפילצייט : צוויי מאל אַזוי פיל פיל-
 קעס, וויפיל רייען עס ווערן געשאַפן פון
 די שפילער; ציל פון שפיל: פלינקייט
 און געשיקטקייט.

אַלע שפילער זענען צעטיילט אין 2 אָדער מער רייען
 און שטייען מיט צעשפרייטע פיס איינער פון דעם צווייטן
 אָפגערוקט אויף אַ האַלכן מעטער, שאַפנדיק צווישן די פיס
 אַ טונעל, דורך וועלכן עס וועט דורכגיין די פילקע. דער

ערשטער פון יעדער ריי האָט צוויי פּילקעס. ער וואָרפט איין פּילקע איבערן קאָפּ אויף הינטן צום צווייטן שפּילער, וועלכער כער וואָרפט איר איבער אויפן זעלבן אויפן צום דריטן א. א. וו. ביי די פּילקע קומט צום לעצטן פון דער ריי, וועלכער פאַרהאַלט איר ביי זיך. דער ערשטער ציילט אָפּ ביי 10 גלייך נאָכן וואָרפן די פּילקע און שאַרט די צווייטע פּילקע צווישן די פּיס אויף הינטן צום צווייטן א. א. וו.; ווען דער לעצטער טער באַקומט אויך די צווייטע פּילקע לויפט ער מיט בידע פּילקעס צום אָנהויב פון דער ריי און וואָרפט די פּילקעס אויף דעם זעלבן אויפן ווי פּריער.

עס געוויינט די ריי, וועמענס ערשטער עס קומט פּריער צוריק אויף זיין אָרט, וועלכן ער האָט פאַרנומען אין אָנהויב פון דער שפּיל.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. עס טאָר נישט דורכגעלאָזן ווערן קיינער פון די שפּילער ביים איבערנעבן די פּילקע;
2. וואָרפן און שאַרן די פּילקע פאַרזיכטיק און אָן האַסט.

א נואַלע גייט

צוויי אָדער מער גלייכע פאַרטייעס. יעדע פון זיי — מינימום 10 שפּילער. איינער שטייט הינטערן אַנדערן. אָפּ שטאַנד נעמען, גלייכע רייען.

דער ערשטער גיט איבערן קאָפּ די פּילקע דעם צווייטן, וואָס שטייט הינטער אים. יענער גיט עס איבער צווישן די פּיס (איינגעבויגן) דעם דריטן, דער דריטער איבערן קאָפּ דעם פערטן א. א. וו. דער לעצטער לויפט מיט דער פּילקע און ישטעלט זיך אוועק פון פּאַנץ. ווידעראַמאָל דאָס זעלבע. יעדער וועט אָבער איצט האָבן אַן אַנדער ראָל. דער פּריערדי-

קער ערשמער וועט איצט איבערגעבן צווישן די פיס א.א.וו.
נייט די שפיל גוט, מאכט דאָס שנעלע איינבוילן זיך און
אויפהויבן זיך בעמעס דעם איינדרוק פון א טוואַליע.

פֿיין זיך און זען זיך

אַלע שפילער זעצן זיך אויס אין צוויי גלייכע, פאַראַד
לעלע רייען, איינער הינטער דעם צווייטן מיטן די פיס ברייט
געשטרעקט. דער פאַרלויר און די באַדינגונגען זענען אַזוי ווי
אין דעם פריערדיקן שפיל. דער אונטערשיד איז נאָר אין
איבערגעבן די פילקע. דער איבערגעבער לייגט זיך אַנידער
אויף דער פלייצע און גיט איבער די פילקע איבערן קאָפּ זיין
שאַבן. ווען דער לעצטער פון דער ריי קרינגט די פילקע,
לויפט ער צום אָנהויב פון דער ריי, זעצט זיך אַלס ערשמער
אויף דער ערד און גיט איבער די פילקע ווי פריער.
געוונען האָט די ריי, וועמענס ערשמער ס'האָט פריער
צוריקבאקומען די פילקע.

צוויי פילקעס אין איין קרייז

צאָל אַטמילגעמער: ביו 30; שפילצייט:
2 פילקעס; ציל פון שפיל: געשיקמקייט.
אַלע שפילער שטייען אָפּגערוקט איינער פון צווייטן אין
אַ קרייז און ציילן זיך צו צוויי. דער ערשמער, „איינס“ איז
דער אָנפירער פון דער גרופע, ויאָס האָבן די נומערן „איינס“
און דער ערשמער „צוויי“, איז דער אָנפירער פון דער נדר
פע „צווייען“. ביידע אָנפירער האַלטן א „פילקע“, וועלכע

זיי דאָרפן נאָכן סיגנאַל וואָרפן צו די צווייטע פּון זייער גרופּע, יענע דאָרפן איר וואָרפן צו די דריטע א. א.וו. ווי בון די פּילקע קומט צוריק צו די אָנפירער. די פּילקע דאַרף גע- וואָרפן ווערן אין קעגנזעצלעכע ריכטונגען. עס געוויינט די גרופּע, וועמענס אָנפירער עס האָט דער ערשטער צוריק באַ- קומען די פּילקע.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. מען טאָר נישט דורכלאָזן קיין איין שפּילער פּון דער אויגענער גרופּע ביים וואָרפן די פּילקע;
2. אויב די פּילקעס טרעפן זיך צונויף אין וואָרף און פּאַלן אין פּאַרשידענע זייטן, אָדער אויב עמיצער כאַפּט נישט די פּילקע, וואָס ווערט צו אים געוואָרפן, דאַרפן לויפן כאַפּן די פּילקע נאָר די שפּילער, צו וועלכע זי איז גע- וואָרפן געוואָרן. זיי קענען פּאַרזעצן דאָס וואָרפן ערשט נאָכן צוריקקומען אויפן אָרט;
3. מען קען זיך אָפּרעדן, אז די פּילקע דאַרף דורכמאַכן עטלעכע מאָל דעם קרויז;
4. מען קען די שפּיל דורכפירן זיצנדיק אין אַ קרויז.

שטאַפעט מיט אַ פּילקע

צאל אָנטיילנעמער 30; שפּילצייט: 2
פּילקעס; ציל פּון שפּיל: אויפּמערקזאַמ-
קייט און לויף.

די אָנטיילנעמער שטעלן זיך אויס אין צוויי גלייכע רייען. אין יעדער ריי שטייען די שפּילער איינער הינטער

דעם צווייטן. 10-15 מעטער פאר די ערשטע צייכנט מען אן אויף דער ערד א ליניע. די ערשטע פון ביידע גרופן קריגן די פילקעס. אויפן סיגנאל פון אָנפירער לויפן אַרום ביידע ערשטע, ליגן אוועק די פילקע אויף דער ליניע, קערן זיך אום צוריק, גיבן א פאטש אין האנט דעם צווייטן פון דער דריי און שמעלן זיך צום סוף פון דער גרופע. דער צווייטער לויפט צו דער ליניע, כאפט די פילקע, קערט זיך אום צו דער דריי, גיט איבער די פילקע דעם דריטן און שטעלט זיך אויך צום סוף. דער דריטער טוט אזוי ווי דער ערשטער א. א. ו. עס באקומט זיך, אז איינער ליגט אוועק די פילקע און א צווייטער לויפט איר ברענגען.

ווען די פילקע קומט צוריק צום ערשטן, הויבט ער איר אויף אין דער הויך מיטן אויסגעשריי: „הורא!“ פאר געוונען רעכנט זיך די דריי, וועמענס ערשטער עס האָט פריער אויפגעהויבן די פילקע אין דער הויך.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. איידער דער פּאָלגנדיקער שפּילער קריגט נישט די פילקע אָדער א פאטש אין האנט, טאָר ער נישט אַרויסלויפן פון דער דריי. פאַר ביידע ערשטע צייכנט מען אָן א פּאַס, וועלכן מען טאָר נישט אַריבערטוען;
2. צוליב באַקוועמלעכקייט דאַרף דער לויפנדיקער שפּילער איבערגעבן די פילקע אָדער דעם פאטש נאָר מיט דער רעכטער האַנט און צוריקלויפן דורך דער לינקער זייט פון דער דריי, קעדיי זיך נישט צוזאַמענצושמויסן מיטן אַרויסלויפנדיקן שפּילער (מיט דער לינקער האַנט דאַרף מען נאָר לייכט צוהאַלטן די פילקע זי זאָל זיך נישט אַרויסגליטשן).

שטאפעטן-רויף מיט פילקעס

צאל אַטמיוולאנעמער : אומבאגרינעצט ;
שפילציונג: אזוי פיל פילקעס, וויפל רוי-
ען עס ווערן געשאפן; ציל: פליגקייט.
די שפילער ווערן צעטיילט אין גלויבע גרופן, וואָס שטייען
אין פאַראַלעלע רייען הינטער אַ סמארט-ליניע. אויף אַן אַפ-
שטאַנד פון 10—15 מעטער ווערט אָנגעצייכנט אַ צווייטע
ליניע. דאָס איז די מעטע. דער ערשטער שפילער פון יעדער
רײ האָט אַ פילקע. אויפן סיגנאַל לויפט ער צו דער מעטע
אַפּקלאַפּנדיק קעסיידער די פילקע אָן דער ערד און כאַפּנדיק
איר אין לויף. אָנקומענדיק צו דער מעטע וואַרפט ער די פילקע
צום צווייטן פון דער רײ, וואָס לויפט מיט איר אויך צו דער
מעטע אויף דעם זעלבן אויפן. אָנקומענדיק אויפן אָרט וואַרפט
ער די פילקע צום דריטן פון דער רײ א. א. וו.; ווען אלע
שפילער זענען שוין ביי דער מעטע, בילדן זיי די רײ הינטער
דער מעטע-ליניע. די סמארט-ליניע ווערט איצט די מעטע און
מען לויפט צו איר אויף דעם זעלבן אויפן.
עס געווינט די רײ, וועמענס לעצטער שפילער איז פריער
צוריקגעקומען צו זיין אָרט, וועלכן ער האָט פאַרנומען צום
אָנהויב פון שפיל.

סקויטישע שפילן

בלאט נאך בלאט

דער פירער פון אויספלוג זאמלט אויפן וועג פארשידענע מינים בלעטער פון בויער. מען פארהאלט זיך אין א וואלד אָדער אויף אַ פעלד. אַלע זעצן זיך אויס אין אַ קרייז. יעדער שפילער מוז האָבן אַ זייטל פאַפיר און אַ בלייפערער.

דער אָנפירער גיט איבער אַ בלאַט צו איין שפילער. יענער דאַרף עס איבערנעבן צו זיין שאַכן א. א. וו.; יעדער שפילער דאַרף זיך פאַרצייכענען פון וועלכן בוים עס איז דער בלאַט. עס געווינט דער שפילער, וואָס האָט אויף זיין זייטל פאַפיר די גרעסטע צאָל ריכטיקע נעמען. עס איז לויכט צו קאָנן טראָגן, ווען מען האַלט די בלעטער אין זעלבן סיידער, אין זעלבן זיי האָבן אַרומגעקרייזט צווישן די שפילער.

זוך, וועסטו געפונען...

צאָל אָנמיילענעמער: אָפּהענגיק פון גרויס פון צימער (10—80); ציל פון שפיל: איבן אויפּמערקזאַמקייט.

דער פירער פון שפיל באהאלט אין צימער אַ קליינעם קעגנשטאַנד (אַ פייפל, שליסל, מעסער) אין אַזאַ אָרט, מען זאָל עס קענען ביים אויפּמערקזאַמען צוקוקן זיך באַמערקן. די

שפילער גייען אריין אין צימער מיט פארלינגמע הענט אהינד-
טער. זיי האָבן העכט צו זוכן נאָר מיט די אויגן, אָבער קיין
זאָך נישט רירן מיט די הענט.

דער, וועלכער געפינט די באהאלטענע זאך, דארף אַרומ-
קרייזן נאָכאמאָל דעם צימער און ערשט דאן זיך אוועקזעצן
אויף דעם שטולן, פון די 5 שטולן, וואָס זענען צושעגרייט פאַר
די געווינער. די איבעריקע זעצן פאַר דאָס זוכן ווייטער, ביז
אלע 5 שטולן ווערן פאַרנומען. דאן ווייזט דער ערשטער אָן,
וואָס פאַראַן און וווּ די זאך איז געווען באהאַלטן. אויב דער
ערשטער ווייזט פאַלש, ווייזן אָן די ווייטערדיקע לויט דער
רײ. אויף אזא אױפן קאָנטראָלירט מען אויב די, וואָס האָבן
פאַרנומען שטולן, האָבן טאַקע געווינען.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. די שפילער מוזן זיך פאַרהאַלטן פולשטענדיק רואיק בע-
אייסן זוכן די באהאלטענע קעגנשטאַנדן;
2. דער, וואָס טאַמערקט די באהאלטענע זאך, מוז זיך באַ-
הערשן און נישט אויסשרייען, נאָר רואיק לאָזן די זאך
ליגן אויף איר אָרט.

געפין און פאַרשרייבן

צאָל אָנטיילגעמער: נישט באַגרענעצט;
ציל פון שפיל: איבן אויפמערקזאַמקייט.
אויף דעם שפיל-פלאַץ אָדער אויף דעם וועג בעאייס אַ
שפאַציר באהאַלט מען פון פאַרויס אַ 15—20 קליינע קעגנ-
שטאַנדן: אַ פורעלע פון קאָנסערוון, אַ קעסטלע שוועבעלעך,
אַ פלעשעלע, אַ שטיק שטאַף, אַ צעבראַכענעם לעפל, אַן אויס-
געברענט עלעקטריש לעמפל. די זאַכן דאַרפן זיין מיט אַ סימען:

אנגעקלעפט א פאפירל מיט אן איינשריפט אדער א שטעמפל.
 מען באהאלט די זאכן אזוי, אז מען זאל זיי קענען באמערקן
 (נישט צו הויך). דער אָנפירער פארשרייבט ביי זיך, וווּ די
 קעגנשטאנדן ליגן: דאָס לעמפל — אין אַ קוסט, דאָס לעפל —
 ביי אַ טויער א. אַז. וו.; יעדער אָנטיילנעמער קריגט אַ
 צעפל, אויף וועלכן עס זענען אויפגעשריבן אלע באהאלטענע
 קעגנשטאנדן. ער דאַרף די קעגנשטאנדן געפינען און נאָר פאַר-
 שרייבן, וווּ יעדע זאך ליגט. דירן די קעגנשטאנדן פון אַרט
 טאָר מען נישט. ווער עס האָט באַמערקט די גרעסטע צאָל
 קעגנשטאנדן, דער האָט די שפּיל געוונען. מען קען דאָס זעלבע
 דורכפירן אין פאַרטייען. דאָן דאַרף יעדער אָנטיילנעמער איר
 בעהגעבן דעם פירער פון זיין פאַרטיי, וווּ ער האָט געזען דעם
 קעגנשטאנד און דער פירער פאַרנאָטירט עס ביי זיך.

פינף געוויקסן

צאָל אָנטיילנעמער: נישט באַגרענעצט;
 שפּילצייט: נישט בוימק; ציל פון
 שפּיל: פּלוגקייט און נאַטורקענטיש.
 ווען אַ גרופּע נייע אויף אַ שפּאַציר, נוצט מען אויס די
 געלעגנהייט צו פאַראינטערעסירן די מיטגלידער מיט דער געד-
 וויקסן-וועלט פון אַרום. מען פירט דורך, אַזאַ שפּיל: מען רייסט
 אַרויס 5 געוויקסן בלומען מיט בלעטער צוזאַמען, אַ צווייגעלע
 פון אַ קוסט, פון אַ בוימל און מען לאָזט די גרופּע עטלעכע
 מינוט עס באַטוקן. דערנאָך גיט מען זיי אַ באַפעל, וואָס שנעד-
 דער געפינען און ברענגען פונקט די זעלבע פינף געוויקסן.
 ווער עס באַווייזט עס צו טאָן דער ערשטער, דער האָט
 געוונען.

בלומער מעטש

אלע שפילער קלייבן אויפן וועג אלע מינים בלומען. נאך א באשטימטער צייט ניין, זעצט מען זיך אפרוען אין א קרייז. איין שפילער ווארפט אין קרייז א געוויסע בלום און אלע איבעריקע שפילער, וואס האבן די דאזיקע בלום, דארפן אויך אריינזארגן אין קרייז צו איינצלענע בלומען. דער ערשטער שפילער נעמט צונויף אלע בלומען און לייגט זיי אוועק נעבן זיך. דאן ווארפט אריין אין קרייז א בלום דער צווייטער לויט דער ריי א. א. ו. ו. צום סוף ציילט יעדער שפילער איבער די צאל בלומען, וואס ער האט אין זיין בוקעט. דער, וואס האט די קלענסטע צאל בלומען אין זיין בוקעט (אלע פון זעלבן מין) האט געוונען, ווייל דאס זענען די זעלטנסטע בלומען אויף דעם וועג, אויב נישט יעדער האט געהאט זיי אריינצוזארגן אין קרייז.

ארבעט אין פלאש

ציל פון שפיל: איבן געשיקטקייט.
מען רופט ארויס עטלעכע אנטוילנעמער און מען שטעלט אוועק נעבן יעדן א פלעשל (אלע פלעשלעך דארפן זיין גלויכע). יעדער באקומט א שיסעלע ארבעט. לויט א צייבן הויבן זיי אן צו ווארפן די ארבעט אין פלעשל אריין, שטויענדיק גלייך, נישט צובויגנדיק זיך צום פלעשל, ביז עס דערהערט זיך נישט דער אפגערעדטער סיגנאל אויף איבערצורייסן. דאן ציילט מען וויפל ארבעט יעדער האט באוויזן אריינצוזארגן אין פלאש.
מעטאדישע אנווייזונגען:

1. קעדיי די ארבעט זאלן זיך נישט צעשיטן איבער דער

- נאנצער פאדלאָגע, שטעלט מען אריין די פלעשלעך אין
שיסלען, אָדער אין ברייטע פאפירענע בייסלען;
2. מען קען פארלייכטערן די אויפגאבע און אָנמאַן אויף די
העלולעך פון די פלעשלעך פאפירענע לייקעס (לעיעס).

אַרבעט אויף אַ נאָדל

ציל פון שפּיל: איבן געשיקטניש.
מען רופט אַרויס צום טישל פיר אָנווענדיקע. יעדער
פון זיי דאַרף זיך זעצן אויף אַ שטול. נעבן יעדן שטעלע מען
אָוועק צוויי שיסלעך, איינס מיט אַרבעס (נישט צופיל אויס-
געטריקטע), דאָס צווייטע — אַ פּוסטע. יעדער באַקומט אַ
נאָדל מיט אַ פינגעררוט און דאַרף וואָס מערער אַרבעס אַריי-
בערלייגן פון איין שיסלעך אין צווייטן, באַנוצנדיק זיך נאָר
מיט דער נאָדל. מיט די הענט פאַר מען נישט צורירן זיך צו
די אַרבעס, נישט ביים אָנשטעבן און נישט ביים אַריבער-
וואַרפן. אין 5 אָדער 10 מינוט אַרום גיט מען אַ סיגנאַל און
מען דרייסט איבער די אַרבעס. דאָן ציילט מען צונויף וויפיל
אַרבעס יעדער פון די אָנטיילנעמער האָט באַוווּזן אַריבערצור-
וואַרפן. דער, וואָס האָט די גרעסטע צאָל, האָט געוואונען די
פאַרמעסטונג.
דאָס זעלבע קען מען טאָן מיט אָנציען קרעפן אויף אַ
פאַדים.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. מען דאַרף אַרבעטן רואיק;
2. מען דאַרף נישט צו טיף אַריינשטעבן די נאָדל אין אַרבעס;
3. דער אַרומיקער אוילעם דאַרף זיך נישט שטעלן פון די
ערטער און נישט לויפן צום טישל.

שנעל בינדן

אין פראקטישן לעבן קומט אויס זייער אָפּט צו האָבן צו מאָן מיט בינדן, קניפן, אויפקניפן א. ד. גל; איבן מיט קניפן איז דערבער זייער וויכטיק.

מען קען דורכפירן אזא שפיל:

די אָנטיילנעמער צעטיילן זיך אויף צוויי פארטייען, וועלכע שטעלן זיך אויף אָדער זעצן זיך אוועק אין צוויי אָנשטעלונדיקע ישרעס.

יערער פון די אָנטיילנעמער באַקומט אַ שטיקל שטריק, און ביידע ערשמע באַקומען צו צוויי שטריקלעך. לויט אַ סיגנאַל דאַרפן די ערשמע צונויפבינדן זייערע שטריקלעך און איבערהעבן זיי די צווייטע, וועלכע דאַרפן צובינדן זייערע שטריקלעך און איבערהעבן דעם דריטן א. א. וו.; וועלכע פארטיי עס האָט די ערשמע צונויפגעבונדן אלע שטריקלעך, די האָט געוויר גען.

דער אָנפירער דאַרף נישט פאַרגעסן אויסצופרווון, צו די שטריקלעך זענען ווי געהעריק צוגעבונדן און צעפאלן זיך נישט ביים ערשטן צי. אזעלכעס קען טרעפן און דאָ קען מען נישט די פארטיי רעכענען פאַר געוואונען.

ב א מ ע ר ק ו נ ג :

ביי דער שפיל קען מען פאַרקאָנטען, און די קנופן זאָלן געמאַכט ווערן לויט אַ באַשטימטן מוסטער.

אָפּשאַצן די צייט

דער אָנפירער פון שפיל דאַרף זיך באַוואַרגן מיט אַ זייגער, וואָס האָט אַ סעקונדע-ווייזער. ער פאַרנאָמירט ביי זיך די קינדער, וואָס ער וויל אויספרוון און ביי יעדנס נאָמען שרייבט

ער אן די צאל מינוטן, וואס ער באשטימט אים צו שאצן. שפעטער גיט ער די באשטימטע שפילער צעטעלעך מיט דער אָנגעשריבענער צאל מינוטן. ווען דער אָנפירער גיט אַ סיגנאַל, דאַרפן זיי אַ קוק טון אויפן צעטעלע און האַלטן דאָס צעטעלע אזוי פיל מינוטן, וויפיל ס'איז דאָרטן אָנגעשריבן. ווען די צייט ענדיקט זיך, דאַרף מען טייקען אָפּגעבן דאָס צעטעלע דעם אָנפירער. אין מעשעך פון דער צייט זינגט מען צוזאַמען אַ ליד אָדער מען פירט אַ שמועס. דער אָנפירער נאָמירט אויף זיין ליסטע די פּאַקטישע צייט, וואָס פאַרנייט פון דעם סיגנאַל ביז אָפּגעבן דאָס צעטעלע. דער רעזולטאַט ווערט באַרעכנט אזוי: מען טיילט דעם אונטערשיד צווישן דער באַשטימטער צייט און דער פּאַקטישער אויף דער באַשטימטער צאל מינוטן. ביי וועמען עס באַקומט זיך דער קלענסטער ברוכצאָל, דער האָט געוואונען. צום ביישפּיל: איינער האָט באַקומען אַ צעטעלע מיט דער צאל „5“. ער האָט אָפּגעגעבן דאָס צעטעלע ווען עס איז פאַרביי 3½ מינוט. די ברוכצאָל איז:

$$\frac{3}{10} = \frac{1\frac{1}{2}}{5} = \frac{5-3\frac{1}{2}}{5}$$

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. די אָנטיילנעמער דאַרפן זיך נישט פאַרשטענדיקן צווישן זיך.

פאַרטייען שאַצן די צייט

צאל אָנטיילנעמער: ביז 40; ציל פון

שפּיל: אַרבעטסאַציע.

די גרופע ווערט צוטיילט אויף צוויי אָדער פיר גלייכע

טיילן, וועלכע זעצן זיך אויס אין צוויי שורעס מיט די רוקנס
אינע צו דער צווייטער.

דער אָנפירער גיט יעדן ערשטן אין האַנט אַ בלייפּעדער
(אָדער אַן אנדער קעגנשטאַנד). נאָכן סיגנאַל פֿון אָנפירער
דארפֿן די ערשטע האַלטן דעם בלייפּעדער נאָר 30 סעקונדן און
דערנאָך איבערגעבן דעם בלייפּעדער דעם נאָענטסטן שאַכן און
אזוי קעסירדער. דער לעצטער דאַרף עס אויך האַלטן 30 סע-
קונדן און איבערגעבן דערנאָך דעם אָנפירער, וועלכער שטייט
אין מיטן צווישן אלע פיר גרופּן. דער אָנפירער נאָטירט, ווען
ער באַקומט צוריק די בלייפּעדערס. אויב די פּאַרטייען באַ-
שטיין פֿון 10 פּערזאָן, דאַרף דער לעצטער אָפּגעבן דעם בליי-
פּעדער אין 5 מינוט ארום $(10 \times 30 = 300)$ סעקונדן. זעלטן
ווען עס טרעפט, אז אַ פּאַרטיי זאָל פינקטלעך אָפּשאַצן די צייט.
עס גייט אָבער אין דעם, ווער עס וועט מאַכן דעם קלענסטן
טאַעס.

אָפּשאַצן דעם מעהאַלד

ציל פֿון שפּיל: איכן אַרענטאַציע.
גייענדיק אויף אַ שפּאַציר, קען מען זיך פּאַרנעמען מיט
שאַצן דעם מעהאַלד. דער אָנפירער פּרעגט דער גרופּע: וויפֿל
טריט עס אין לויט זייער מיינונג פֿון דעם אָרט וווּ זיי שטייען,
כיו אַ באַשטימטן פּונקט (אַ בוים, אַ פּאַרקאָן, אָדער אַ גרויסער
שטיין). אויב אויף דעם וועג זענען קיין קענטיקע פּונקטן נישטאָ
שיקט מען פּאַרויס איין אַנטיילנעמער, וואָס בלייבט שטיין
אויף אַ באַשטימטער ווייטקייט פֿון דער גרופּע. דער אָנפירער
פּאַרשירויבט באַלד די ענטפּערס פֿון די אַנטיילנעמער. דאָן
מאַרשירט די גאַנצע גרופּע צום פּונקט. דער אָנפירער ציילט
הויך די טריט. ווער עס האָט געשאַצט אַמנאָענטסטן צו דער

ווירקלעכקייט, דער קריגט א פונקט. די שאצונג קען מען איר
בערכאזערן עטלעכע מאָל. מען קען אויך שאצן, וויפל מדיט
מען דארף מאַכן, ביי מען וועט באַגענגען דאָס אָנקומענדיקע
פּורל אָדער אַ פּויער מיט מילך, וואָס פּאַרט אָדער גייט אַנט-
קעגן. מען קען אַרויסשיקן איינעם פּון די אָנטיילנעמער פּאַרויס
אויף אַ געוויסן אָפּשטאַנד, דאָן זאָל ער גיין צוריק אַנטקעגן
דער גרופּע, וואָס דארף שאצן נאָך וויפל טרוט די גרופּע וועט
זיך צוגויפּטרעפּן מיטן אַרויסגעשיקטן טאָוער.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. אַלס מאָס פּון אַ טראַט, נעמט מען דעם טראַט פּון אַנפירער.

שפּורד אויספּלוג

די אָנטיילנעמער פּון אויספּלוג ווערן צעטיילט אויף 2 גרופּן.
אויך גרופּע גייט אַרויס פּון אַ באַשטימטן זאַמלפּונקט. די
צווייטע גרופּע גייט אַרויס פּון זעלבן זאַמלפּונקט מיט אַ האַלבע
שאַ שפּעטער און דארף אויסגעפינען די ריכטונג אין וועלכער
עס איז געטאַנגען זיי ערשטע גרופּע, קעדרי צו
פּאַרלייבטערן די אויפּגאַבע, לאָזן די שפּילער
פּון דער ערשטער גרופּע נאָך זיך צייכנס אין דער פּאַרם פּון
פּיילן, געצייכנט מיט קרייז אָדער געמאַכט פּון אַראָפּגעפּאַלע-
נע צווייגלעך. ביי יעדער פּייל מוז זיין געמאַכט אַ סימען
(צום ביישפּיל: אַ „ס“, וואָס באַדייט „סקיפּ“, קעדרי צו אונ-
טערשיידן פּון פּיילן, וואָס אַנדערע גרופּן קענען מאַכן אויפּן
זעלבליקן וועג). די פּיילן דאַרפּן זיין גענוג נאָענט איינע פּון
די אַנדערע. עס קענען אָכער אויך זיין פּאַלשע פּיילן, וואָס
יוערן געמאַכט, קעדרי אַראָפּצופּירן די צווייטע גרופּע פּון ריכ-

טיקן וועג. מען דארף דאן צוריקגיין ביז א קרייזוועג און זוכן דעם ריכטיקן וועג. די צייכנס קענען געמאכט ווערן זייער הויך אויף בוימער, גידערדיק אויפן וועג גופע; זיי קענען אויך זיין זייער קליין, באהאלטן הינטער א קוסט א. א.וו.; מען דארף דעריבער זיין זייער אויפמערקזאם אויפן וועג. עס קען אויך געשען, אז פון א געוויסן אָרט געפינט מען מער נישט קיין שפורן, ד. ה., אז די ערשמע גרופע געפינט זיך ערגעץ נאָענט און מען דארף זי אויסזוכן.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. אויב מען קומט צו א קרייזוועג, דארף די גאנצע גרופע בלייבן שטיין און מען דארף ארויסטיקן איינצלנע שפיר-לער אָדער צו צוויי אין יעדער ריכטונג, קעדיי אויסצוגע-פינען עטלעכע שפורן;
2. אויב אויף א גלייכן וועג ווערן די שפורן פארלוירן, דאן דארפן אלע אָנטיילנעמער זיך לאָזן זוכן די ווייטערדיקע שפורן אָדער די גרופע, וואָס קען זיין ארום דעם אָרט באהאלטן. מען זוכט אין פארשידענע ריכטונגען. מען דארף אָבער זיין שטארק אויפמערקזאם, קעדיי צו דערהערן דעם פייף פון אָנפירער, וואָס רופט צונויף די גרופע צו זיך. אין קענפאל קען מען פארלירן אויך די אייגענע גרופע.

דערמען לייטן פלאן

צאל אָנטיילנעמער: נישט באַרעכענט;

שפּילצייט: אַ בלויפּערער און פּאַסיר;

ציל פון שפּיל: אַרײַנמאַציע.

דער אָנפירער ווײַזט די מיטשפּילער אַן אָננעוּשקײַרטיגן

פּלאַן פון עטלעכע טאַסן מיט די וויכטיקסטע הייזער, דענקמעלער

א. ד. גל. און די אַנטיילגעמער דאַרפן טרעפן, וועלכע גאָסן
האָס זענען.

די איבונגען זענען זייער וויכטיק פאַר לאַנדקענטניש און
זיי העלפן ביים אַרבעטסטרין זיך אין אַ מאַפע.

זוך לייט אַ פּלאַן

צאָל אַנטיילגעמער: ביז 30; ציל פון
שפּיל: פּלאַן־אַרבעטסציע און אויפּמערק־
זאַמקויפּ.

אומפן פעלד, אָרער אין וואַלד, באַהאַלט מען עטלעכע פּו־
דעלעך (קעסטעלעך), אין וועלכע עס ליגן צעמפלעך מיט פּאַר־
שידענע געהיימע פּאַראָלן. די אַנטיילגעמער באַקומען אַ פּלאַן
פון וועג, אָנגעצייכנט אויף אַ זייטל פּאַפּיר, לויט וועלכן זיי
דאַרפן זיך לאָזן זוכן די פּוּחעלעך.

די, וואָס געפינען אַ פּוּדעלע, דאַרפן אויף שנעל אומבאַ־
מערקט איבערשרייבן דעם פּאַראָל און צוריק אלץ איבערלאָזן
אויפן זעלבן אָרט.

געוונען האָבן די, וואָס האָבן געבראַכט דעם אָנפירער
פאַרנאָטירט אלע באַהאַלטענע פּאַראָלן.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. די אַנטיילגעמער ווערן אַרויסגעשיקט איינציקווייז אָדער
פּאַרווייז יעדע 2—3 מינוטן;
2. אויפן אָנגעצייכנטן פּלאַן דאַרפן זיין פּאַרצייכנט די וויכ־
טיקסטע זאַכן, וואָס געפינען זיך אויפן וועג (כאַחצאָמטע־
ריסטישע ביימער, הייזער, פּאַרקאַנעס א. ד. גל.).

זוכט די שוועבעלעך

ציל פון שפיל: איבן אויפמערקזאמקייט.
מען זייט אויף א שפאציר און דער וועג איז לאנג און
איינטאניק, קען מען אויסניצן דעם מארש אויף צו איבן די
אויפמערקזאמקייט פון די אַנטיילנעמער.
די גאנצע גרופע טיילט מען איין אויף צוויי פארטייעס.
דער אַנפירער גייט אוועק פאַרויס (אָדער שיקט עמיצן) און
באהאַלט אַן אומגראַדע צאָל שוועבעלעך (פון 35 ביז 45), אזוי,
אַז די שוועבעלעך זאָלן ליגן פון ביידע זייטן וועג אין די
שפאַלטן פון דער קאַדע אווה די בוימער, אויף די צווייגן,
צווישן פאַרקאָן א. א. וו.; באַהאַלטן דאַרף מען אַזוי, אַז אַ
טייל פון די שוועבעלעך זאָל מען אַרויסווען. אויף דעם וועג
מאַכט דער אַנפירער אַ סימען, פון וואַנען ביז וואַנען עס ציט
זיך דער ווידערפלאַץ. לויט אַ סיגנאַל לאָזן זיך די פאַרטייען אין
וועג אַריין (זיי קענען גיין צעשאַטן). ווער עס געפינט אַ שוועבעלעך
גייט עס אָפּ דעם פירער פון זיין פאַרטיי. מען מוז גיין נאָר
פאַרויס, אומקערן טאָר מען זיך נישט. וועלכע גרופע עס האָט
אַנזעקליכן אַממערסטן שוועבעלעך, די האָט געווען. אַנשטאַט
שוועבעלעך קען מען צוגרייטן פון פאַרויס פאַרביקע שטיקלעך
שטאַף, צוגעשניטן אין דרייעקן.

אַ באַוויד-פּוּך

ציל פון שפיל: איבן שפּורן-קענטניש.
אויפן זאמד, אָדער אויפן פרישן שניי טיילט מען אָפּ
מיט אַ ליניע אַ געוויסן שעטעך פּלאַץ און דאַרט טאָר קיינער
נישט אַרויפטרעטן. מען שיקט אוועק עטלעכע קינדער, קעדיי
זיי זאָלן נישט זען, וואָס מען וועט דאָ שאָן. פון די איבער-

געבליבענע טיילט מען אויס עטלעכע, וועלכע דארפן אויף דעם
אָפגעטיילטן פלאץ דורכפירן א געוויסע האַנדלונג, אזוי, אַז
די אַוועקגעשיקטע זאָלן קענען לויט די שפורן פאַרשטיין דעם
גאַנג פון דער אַקציע.

א ביישפּיל: 3 אַנטיילנעמער לאָזן זיך גיין, האַלטנדיק
זיך פאַר די הענט אין איין שורע. פּאַוצלונג פאַלט דער מיטל-
סטער אַנידער (ער לענקט זיך אויס א פּוס). די כאַוויירים
נעמען אים אונטער די אַרעמס און ער שפּרינגט אויף איין
פּוס, אַנשפּאַרנדיק זיך אויף זיי. אָבער דער ווייטאַג איז גרויס,
נעמען זיי אים אויף די הענט און טראָגן אים. זיי ווערן פאַר-
מאַטערט. זעצן זיך אַלע אַפּרוען. איינער גייט צו א בויס,
ברעכט אָפּ א צווייגעלע; ער גייט צוריק און מאַכט פאַרן כאַווער
א שמעקן, מיט דער הילף פון וועלכן ער קען שוין גיין אויף
איין פּוס ווייטער.

ווען די גאַנצע האַנדלונג איז שוין פאַרענדיקט, רופט מען
צו די אַוועקגעשיקטע, זיי זאָלן לויט די שפורן דערציילן, וואָס
דאָ איז געשען.

מען קען צוטראַכטן פאַרשידענע ווייניקער און מער
קאָמפּליצירטע סיטואַציעס; מען קען לאָזן אין שניי שפורן פון
עסן, שפורן פון געשניצטן בלייפּעדער, שפורן פון געמאַכטע
פּיערן א. ד. גל.

פארוויילונג - שפילן

דיט זיך פאר דער פעטלע!

פון ביידע זייטן בענקל שטעלן זיך צוויי שפילער. יעדער פון זיי האלט אן עס פון שטריק ($\frac{1}{2}$ מעטער די לענג), וואָס האָט אין מיטן אַ פעטלע, מיט אַ דיאַמעטער אין דער גרויס 40 צמ. די פעטלע האלט מען איבערן בענקל, אויף וועלכן עס ליגט אן עפל. אַ דריטער, וואָס וויל קריגן דעם עפל, דאַרף זיך שטעלן אויף איין קני. דעם עפל מעג ער כאַפֿן מיט דער האַנט נאָר דורך דער פעטלע. ער דאַרף עס מאַכן זייער פלינק, ווייל די צוויי כעווערעלייט לויפֿן אויף זיין האַנט און ווי נאָר ער וועט די האַנט אַרײַנרוקן אין דער פעטלע, דאַרפֿן זיי עס שנעל פאַרציען. מען האָט רעכט צו פֿרוון 3 מאָל ביז מען דערנײַכט דעם ציל, אָדער ביז די פעטלע וועט נישט אַרײַנכאַפֿן די האַנט.

דאָס איז מיין נאַז

אַלע שפילער זיצן אין אַ קרויז. דער אָנפירער געפינט זיך אין מיטן. דער אָנפירער רופֿט אָן אַ נאָמען פֿון אַ שפּילער; דאָן רירט ער אָן זיין פֿוס און זאָגט: „דאָס איז מיין נאָז“; דער אָנגערופֿענער שפילער דאַרף גלייך אָנרירן זיך ביים נאָז און ענטפֿערן: „דאָס איז מיין פֿוס“. דאָן ווענדעט זיך דער אָנפירער צו אַ צווייטן שפילער, אָנרירנדיק זיך ביים אויער: „דאָס איז מיין האַנט“. דער שפילער דאַרף מייקען זיך אָנרירן ביי אַ האַנט און ענטפֿערן: „דאָס איז מיין אויער“. ווער עס צעטומלט זיך, גיט אַ פֿאַנט.

שפאט-פראגע

דער אָנפירער ווייזט אַ פינגער און פּרעגט: וואָס קען דער נעגוס טאָן מיט דעם פינגער. אלע פרווון טרעפן און קיינעם פאַלט נישט איין צו ענטפערן: גאָרנישט. ווייל מיט דעם אָנפירערס פינגער קען דער נעגוס גאָרנישט טאָן.

שפּרונג אין דער הויך

מען פאַרכינדט איין שפילער די אויגן און מען שטעלט אַוועק פאַר אים אַ בענקל פון אַ 50—60 צמ. די הויך. אויף דעם לייגט מען אַרויף נאָך עטלעכע זאַכן, קעדיי עס זאָל זיין נאָך העכער. דעם „בלינדן“ הייסט מען אַנטאָפן די שטערונג, איבער וועלכע ער וועט דאַרפן אַריבערשפּרינגן. ער וועט מויער האָבן און מען וועט אים דאַרפן איינרעדן, אז נישט זעענדיק קען מען שפּרינגען אַ סאך העכער, ווי געוויינלעך, ווייל ווען מען זעט די שטערונג, איז דער אימפעט קלענער. ווען דער „בלינדער“ פאַרמעסט זיך אַרייַ בערצושפּרינגען, נעמט מען צו די שטערונג און ער שפּרינגט אין דער לופט. דער אוילעם דאַרף אים אַפלאָדירן און דער אָנפירער שטעלט גלייך אַוועק צוריק די שטערונג, מאַכנדיק עס נאָך העכער. מען רעדט איין דעם „בלינדן“, אז ער קען נאָך שפּרינגען אַ סך העכער. ער כאַזערט איבער עטלעכע מאָל דאָס שפּרינגען יעדעס מאָל מאַכט מען העכער די שטערונג. צום סאַך ווייזט מען אים, ווי הויך ער איז, „געשפּרונגן גען“.

מיט פינג פּינגער אויפדרייבן אַ מענטש

אַ כאַווער שטייט גלייך די הענט געבויגן אין די עלנן בויגנס. 2 כאַווערירס שמעלן זיך הינטער אים און ליינדן

אָרונטער די ווייזפּינגער פון די רעכטע הענט אונטער די עלנבויגנס, אַנדערע 2, רוקן אָרונטער די ווייזפּינגער אונטער ביידע פּיס און אַ פינפטער שמעלט זיך פון פּאַרנט און לייגט אָרונטער זיין ווייזפּינגער אונטער דער גאַמבע. נאָך אַן אָפּ-גערעדטן צייכן מאַכן אַלע 5 אַן אַנשטרענגונג אויפצוהויבן זייער כאַווער. זיי ווונדערן זיך שטאַרק אויף דעם, וואָס עס קומט זיי אזוי לייכט אָן.

קאַרש

מען לייגט אַוועק אַ קאַרש אויפן טיש מיטן שמענגל אַרויף. מיטן מויל הויכט מען אים אויף פאַרן שפיץ פון שמענגל. מען דאַרף אויפּעסן דעם קאַרש, אַריינציענדיק אים אין מויל אָן שום הילף פון די הענט און נישט פאַררייסנדיק דעם קאַפּ.

קלאַפּ און פּילקע

מען לייגט אַוועק אַ פּילקע אויף דער ערד און מען רוקט זיך אָפּ אויף אַן אָפּשטאַנד, וואָס איז גלייך דער דרייפאַכער לענג פון פּוסטרואַט. פון דעם אָרט דאַרף מען — נישט בויגנדיק קיין איין קני — פרווון געבן אַ קלאַפּ מיט דעם פּיס אין דער פּילקע.

שמעל זיך

מען זעצט זיך אויף דער ערד, די פּיס אונטער זיך. באַמיען זיך אויפּשמעלן אָן דער הילף פון די הענט.

אויף די קני

מען שטעלט זיך אויף די קני. מען לייגט אוועק פאר זיך אויף א האנטאָפּשטאנד א קארטל, וואָס איז איינגעד-
קנימט אונטער א גראָדן ווינקל. די הענט האַלט מען הינד-
טער זיך און מען דאַרף אויפהויבן דאָס קארטל מיט די ציין.

וואָס שנעלער צום צוקער

מען בינדט צו א צוקערל פונקט אין מיטן פון א לאנגן
פאַדעם. 2 שפילער נעמען אריין די ברעגן פון פאַדעם אין
מויל און פרווון אריינציענדיק דעם פאַדעם אין מויל דער-
גרייכן דאָס צוקערל.

קאָפּ און האַרץ

א קאָמישע באַוועגונג, וואָס באַשטייט אין רייבן זיך
דעם שפיץ קאָפּ מיט איין האַנט און אין דער זעלבער צייט
קלאַפּן זיך אין ברוסט מיט דער צווייטער האַנט. טוישן די
הענט.

כאָפּ דאָס צוקער

איבערדרייען א שטול אויף די פאַדערשמע פיס און
אוועקלייגן א צוקערל אויפן ברעג פון אָנשפּאַר פון שטול.
שמעלן זיך אויף די קני אויף די האַרדזאָנטאַל-לייגנדע הינד-
טערשמע פיס פון שטול. אָננעמען מיט ביידע הענט די זייטן
פון שטול-אָנשפּאַר און זיך באַמיען צו כאַפּן דאָס צוקערל
מיפן מויל.

א קייט פון שמערונגען

אלע שפילער זעצן זיך אויף דער ערד אין 2 שורעם קעגנאנאנדער, אָנרירנדיק זיך מיט די אויסגעצויגענע פיס. מען פירט אַרײַן אַ שפּילער, וואָס איז געווען אין אַ צווייטן צימער און מען זאָגט אים, אז ער וועט מיט פאַרבונדענע אויגן מוזן דורכגיין צווישן די שורעם, אַריבערשפּרייזנדיק איר בער די פּיס אַזוי, אז ער זאָל קיינעם נישט אָנרירן. אין קעגנ-פאַל וועט ער מוזן אָנהויבן פון אָנהויב. מען פאַרכימט אים די אויגן און אין דער זעלבער צייט רוקן זיך די שורעם פאַר-נאַנדער. דער „בלײַנדער“ גייט אַרויף און צו זײַן גרויסער פאַרווונדערונג רירט ער קיינעם נישט אָן. אײַדער מען בינדט אים אויף די אויגן רוקן זיך די שורעם צוריק צונויף.

באַמערקונג:

מען קען אויך אויסשטעלן אַ שורע טעלער, אָדער גלאַז-וואַרג, איבער וועלכע דער „בלײַנדער“ דאַרף „אַריבער-שפּרייזן“.

די מאַטבייע מאַטבייע

מען הייסט זיך זעצן אַ שפּילער אויף אַ שטול אין אַ צען גיט אים אין האַנט אַ הוט, וועלכן ער דאַרף האַלטן מיט ביידע הענט. מען זאָגט אים, אז מען וועט אים צוקלעפּן אַ מאַטבייע צום שמערן און ער וועט איר דאַרפן דורך באַ-וועגן דעם שמערן און די ברעמען לאָזן אַראָפּפאַלן גלייך אין הוט אַרײַן. מען זאָגט אים צו, אז די מאַטבייע וועט גע-הערן צו אים, אויב ער וועט איר אַרייַנוואַרפן גלייך אין הוט. מען ווייזט אים, ווי מען נעצט, אײַן די מאַטבייע און גלייכצײטיק נעצט מען אײַן אומבאַמערקט דעם נאָגל פון

גראָבן פינגער, וועלכן מען דריקט שטארק צו אין מעשעך
פון עטלעכע סעקונדן צו זיין שמערן. דערביי דארף מען די
מאטבייע ערנעץ באהאלטן.

צוליב דעם דרוק און צוליב דער אויסדעמפונג פון דער
פייכמקייט דוכט זיך אים אויס, און די מאטבייע איז צו-
געקלעפט צו זיין שמערן. ער פרווויט איר אראָפּצוהאַרפן זיך
קנייטשן דעם שמערן, דורך באַוועגן מיט די ברעמען א.א.וו.
מען דארף אָנהאַלטן ביי אים די אילוויע, און די מאטבייע
איז נאָך צוגעקלעפט דורך געבן אים אייצעס, מיט וועלכן
ברעם ער זאָל באַוועגן שטארקער, ווי ער זאָל קנייטשן דעם
שמערן א. א. וו. די צוקוקער ווילן זיך גלענצענדיג בעיים
דער שפּיל.

דער אַטראָפּיאָן

מען פאַרבינדט איינעם די אויגן און מען פירט אים
אריין אין אַ צווייטן צימער, וווּ עס דארף זיך „געפינען“ אַ
מאָדערנער פּלייסאַלֶאָן. דאָס באַשטייט פון אַ ברייטער, פעסטער
ברעט, וואָס עס האַלטן עטלעכע באַוויירים אויף אַ הויך פון
5 צמ. פון דער ערד. דער „פּליער“ דארף זיך אַרויפשמעלן
אויף דעם ברעט. מען הייסט אים אויסשטחעקן די הענט
פאַרויס און אָנהאַלטן זיך אָן די אַקסלען פון אַ באַווער, וואָס
שטייט פאַר אים, וועלכער שמעלט מיט זיך פאַר אַ פּילאָט.
מען הויבט אַביסל אונטער דאָס ברעט און דאָן — אָנשטאַט
ווייטער אויפצוהויבן איר — לאָזט זיך ביסלעכווייז אַראָפּ
דער „פּילאָט“. דאָס באַשאַפט ביים „פּליער“ דעם איינדרוק,
ווי ער וואָלט זיך ווייטער אויפגעוויבן, און עס דוכט זיך
אים, און ער דערגרייכט שוין דעם סופּיט. דאָן הייסט מען
אים צונעמען די הענט און אַראָפּשפּרינגען אויף דער ערד.

מען זאגט אים, אז ער דארף נישט מוירע האָבן, ווייל אויף דער ערד ליגן אויסגעלייגט מאטראַצן. אויב ער דעצידירט זיך צו שפּרינגען, ווערט ער שטאַרק איבערראַשט, מעסט שטעלנדיק ווי ווייניק ער איז געווען אויפגעהויבן פון דער ערד.

געפארגטע אייגנשאפט־ווערטער

צאל אָנטיילעמער : אומבאַרענעצט :

שפּילצייט : אַ בלויפּעדער און פּאַפּיר :

ציל פון שפּיל : פּאַרווילונג.

דער אָנפירער שרייבט אָן אַ בריוו צו אַ באַקאַנטער פּערזאָן. מעג זיין אפּילע צו עמיצן פון די אָנווענדע — קיינער ווייסט אָבער נישט צו וועמען דער בריוו גייט. ביים ושרייבן לאָזט דער אָנפירער אַ פּרייען אָרט דאָרט, וווּ עס וואָלט געקענט זיין אָן אייגנשאַפט־וואָרט. ווען דער בריוו איז פאַרטיק (אַמבעסטן) איז, ווען מען גרייט עס צו פאַר דער שפּיל) בעט ער ביים אוילעם, יעדער זאָל אָנשרייבן אַ באַליבן אייגנשאַפט־וואָרט אויף אַ בויגן פּאַפּיר. אויב צו איינציקע אייגנשאַפט־ווערטער וועט זיין צו ווייניק, — שרייבט מען צו צוויי דריי. פון דער ריי אייגנשאַפט־ווערטער טער נעמט דער פירער לויטן סיידער און שטעלט זיי אַריין אויף די פּוסטע ערטער פון בריוו. עס באַקומען זיך זייער קאָמישע זאַצן און ווענדונגען. מען קייקלט זיך אָפּט פון גע־לעכטער.

לעמאַשל, באַקומסט אַ ריי ווערטער : ...פאַרויכערטער, הייסגעליכטער, געזאַלצענער, גרינער, שפּאַרקער, צוגעסטאַלע־טער.

שטעלסט עס אַריין לויטן סיידער אין צוגעגרייטן פּאָרויס

בריוו און עס באקומט זיך: פאָררויכערמער כאַווער גרין!
דיין הייסגעליכט קארטל האָבן מיר דערהאַלטן פונקט אין
געזאַלצענעם טאָג פון אונזער גרינעם אויספלוג אין דער
שטאַרקער שטאָט וואַרשע, מיט די צוגעסמאַלעטע גאַסן און
אוי ווייטער.

דער קאַרליק

ציל פון שפּיל: פאַרוויילונג.
איינער טוט זיך אָן אַ פּאַר שײַך אָדער שטיינל אַויף די
הענט און שטעלט זיי אַרויף אויפן טיש. אַ צווייטער שפּילער
שטעלט אַדורך זיינע הענט צווישן די הענט פון ערשטן. עס
באַקומט זיך אין פּראָגט אַ קליין מענטשעלע — אַ קאַרליק. דער
קאַרליק (דער ערשטער) דערציילט אַ מייסע, האַלט אַ רעדע,
און דער צווייטער מאַכט די זשינסטן מיט די הענט; צווישן
אַנדערע: אויסמאַן און אויסווישן די ברילן, אויסווישן די
נאָז, קראַצן זיך אין אויער א. אַז. וו.; ווען די באַוועגונגען
פאַרן זיך צונויף מיטן אינהאַלט פון דער רעדע, באַקומט זיך
זייער אַ פּאַמיש בילד.

מען קען נאָך דעם קאַרליק אַנטאָן אַ ספּעציעלן קאַס-
טיוב. דער צווייטער שפּילער, וואָס באַוועגט מיט די הענט,
באַהאַלט זיך גוט הינטער די פלייצעס פון ערשטן, און מען
זאָג אים נישט אַרויסווען.

מו און מע

צאָל אַנטוילנעמער: אומבאַגרענעצט;

שפּילצייג: גישט גוויק; ציל פון

שפּיל: פאַרוויילונג.

איינער פון די שפּילער גייט אַרויס פון צימער. אלע

דערן זיך אפ צו שרייען „מע“ און נאָר איינער שרייט „מו“.
ווען דער אַרױסגעשיקטער קומט צוריק אַרױן, דאַרפן אַלע
אױסשרײען צוזאַמען. דער אַרױסגעשיקטער דאַרף טרעפן
ווער עס האָט געשריען „מו“. ווען ער טרעפט נישט — גייט
ער אַרױס נאָכאַמאָל. ס'איז אָבער לײכט צו טרעפן שוין ביים
ערשטן מאָל. ס'גייט דאָן אַרױס דער, וואָס האָט געשריען „מו“.
ווען ער קומט צוריק אַרױן, גיט דער אָנפירער אַ סימען די
גאַנצע גרופע זאָל שרייען. ס'וועט זיך אָבער נאָר דערהערן
דער „מע“ פון דעם, וואָס איז דער ערשטער אַרױס, ווייל די
גרופע האָט זיך פון פריער אָפּגערעדט, אַז צום צווייטן מאָל
וועט קױנער נישט שרייען. דער, וואָס שרייט „מע“ — בלײבט
מיט אַ נאָז.

כאָפּ אים פאַרן אױער

צאָל אָנטיילגעבער: אַ גראַדע; שפּיל-
צײַג: נישט גוּמיק; ציל פון שפּיל:
פּלינקױט.

די שפּילער שטעלן זיך אױס פאַרױוױט די שפּילער אין
יעדער פאַר כאַמיען זיך קעגנזײטיק אָנצוכאַפּן פאַרן אױער.
ווען אײן שפּילער כאַפט אַן זײן פאַרטנער פאַרן אױער, האָט
ער אַ געוואונענעם פונקט. צום סאָף פון שפּיל דעכנט יעדע
פאַר אױס די צאָל פונקטן און עס ווערט באַשטימט דער
געוואונענער.

שניידן מער

מאַטעריאַל: 3—4 מעסערס, אַ פּערטל
קילאָ מעל, אַ שמעקעלע אין דער גרויס
פון אַ בלוּפּעדער.
אַרױס טיש זיצן 3—4 שפּילער מיט מעסערס. אױפן טיש

שיט מען אָן אַ קופּקע מעל און אינם מעל שמעקט מען אַרײַן
א דין שמעקעלע. יעדער פון די מיטשפּילער שניידט אָפּ לױט
אַ רײַ מיט אַ מעסער אַ ביסעלע פון דער קופּקע מעל. דער
בײַ מוז מען זיך היפּן נישט אומצוואַרפּן דאָס שמעקעלע.
דער שלײַמאָזל, בײַ וועמען דאָס שמעקעלע פּאַלט אום בײַם
שניידן דאָס מעל, ווערט באַשטראָפּט אויף פּאַלגנרן אויפּן:
דאָס שמעקעלע באַהאַלט מען אונטער דער קופּקע מעל און
ער מוז עס אַרויסנעמען פון אונטערן מעל נאָר מיטן מױל.
דער אַנפירער דאַרף האָבן בײַ זיך אַ שפּיגעלע, וווּ דער שלײַ
מאָזל זאָל קענען אַנקוקן זײַן מעליקן פּאַנים. די שפּיל רופּט
אַרויס אַ סאך הייטערקײַט.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. שטרענג אָנזאָגן די אַרומיקע צוקוקער, אז זײ זאָלן זיך
נישט אויפהױבן פון די ערטער און נישט צולױפּן צום
טישל;
2. די מעל־שניידער מעגן שניידן נאָר דאָן, ווען דער אַנ־
פירער רופּט אָן זײער נאָמען, קעדרי עס זאָל אָפּגעױסן
ווערן די רײ;
3. פאַר דער שפּיל דאַרף דער אַנפירער וואַרענען, אז דעם
שלײַמאָזל דראָט אַ שווערע שטראַף (זאָגן וואָס) און פּרעגן
יערן פון די מעל־שניידער באַזונדער, צײַ זײ גײען אײַן
אויף דעם.

דאָטאַר־צײַמער

מען קלײבט אויס אַ פּאַציענט. מען פּאַרכינדט אים די
אױגן, קעדרי ער זאָל נישט צוקוקן זיך צו דער אָפּעראַציע.
דאָן פּאַרכאַנדאַזשירט מען אים זײַן האַנט מיט אַ פּאַר האַנט

כער. די פויסט פוצט מען אויס מיט א היטעלע און מען מאַלט אויס מיט א פענדזל אויף דער פויסט א פאָנים פון א לאַלע (מיט פאַרב אָדער טינט). מען הייסט אים שאַקלען קעטיידער זיין באַנדזשירטע האַנט, אונטערשפאַרנדיק זי מיט דער געדוונטער האַנט. דער אוילעם קען זינגען א וויבליד. דאָן עשנט מען דעם פאַציענט די אויגן. אויפן ערשטן מאַמענט, אָריענטיירט ער זיך נישט פון וואַס עס האַט זיך גענומען דאָס קינד ביי אים אויף דער האַנט, און דאָס רופט אַרויס פיל געלעכטער.

דיפנאטיזירן

אויפן שטול זעצט זיך אוועק א שפילער („מערום“), וועט מען דער אַנפירער וועט דיפנאטיזירן. דער אַנפירער רעדט צום „מערום“ נישט פאַרשטענדלעכע ווערטער, גלעב אים איר בערן פאָנים, דריקט אים די באַסן און הייסט זיך אים שמעלן. די קאָמישקייט פון דעם היפּאָאָ באַשטייט נישט אין דעם, וואָס דער „מערום“ פאַלגט און שמעלט זיך, נאָר דאָס, וואָס בעייסן דיפנאטיזירן האַט דער אַנפירער אויסגעשמירט זיין „מערום“ אין סאַדזע.

בא מערקונג:

פאַרן צוטערטן צו דער שפיל איז גענוג, אז דער אַנפירער וועט זיך אויסשמירן די שפייץפינגער מיט סאַדזע און דעק פון א טעפל אָדער טשייניק.

די שווימענדיקע האָר

מען נעמט ביי צוויי אָנורעזנדיקע, א יונגל און א מיידל, צו איינצלע האָר און מען דערקלערט, אז אויפן וואסער וועלן

זיך ביידע האָר צוציען. מען גיסט אויס אויפן טיש אביסל וואַסער און מען לייגט אַרויף אויף העם די צוויי האָר. אלע וואַרפן זיך גוט צוקוקן, ווי די האָר ציען זיך לאַנגזאַם צו. ווען דער אוילעם בויגט זיך נאָענט אַריבער, איבערן וואַסער, גיט מען אַ שטאַרקן פּאַטש מיט דער האַנט איבערן וואַסער. ווי די האָר ציען זיך צו וועט קיינער, פאַרשטייט זיך, נישט זען, דערפאַר אָבער וועלן זיי אַרײַנקאַפּן אַ קאַלטע באָד.

פאַרפן וואַסער

מען גיסט אַרײַן אין אַ טעלערל אביסל וואַסער און מען ווייזט אַלעמען, אז דאָס וואַסער איז ווייס (דורכזיכטיק). מען דערקלערט, אז מ'וועט גאַרנישט צומישן און דאָך וועט זיך דאָס וואַסער אָפּפאַרבן אויף רױט, בלוי אָדער גרין. די צוויי קוקער באַשטימען די פאַרב. קעדיי קיינער זאָל נישט בוישעד זיין, אז נישט באַמערקטערהייט האָט מען אַרײַנגעשיט אין טעלער אביסל פאַרב, דערקלערט מען, אז מ'וועט דעם טעלער פֿער צושטעלן צום סופיט. מען שטעלט זיך אַרויף אויף אַ טיש און מען שטעלט צו דעם טעלער מיט וואַסער צום סופיט (פאַר דעם דאַרף מען באַווייזן נאָכאַמאָל, אז האָס וואַסער איז ווייס) מען שפאַרט דאָס אונטער מיט אַ גאַנגן שטעקן אָדער באַרשט. דער אָנפירער בעט אײַנעם פון די צוקוקערל אויף אַ וויילע צו האַלטן דעם שטעקן, קעדיי ער זאָל קענען מאַכן מיט די הענט די קישעריבאַוועגונגען, וואָס זענען גוטיק אויף אָפּצו־פאַרבן דאָס וואַסער. ווען אײַנער האַלט שוין צו דעם שטעקן, גייט זיך דער אָנפירער לאַנגזאַם אַראָפּ, נעמט צו דאָס טישל און נעמט זינגען מיט דער בעוורע אַ לידל אָדער לייגט נאָר פאַר אַלעמען גיין אביסל שפאַצירן. דער „אײַנער“ שטייט זיך נעבעך מיטן שטעקן צוגעדריקט

צום סחפוט און קען זיך פון דאָרט נישט דירן. דאָס רופט אַרויס אַ סאך הייטערקייט.

פארקישעפטע פרינצעסנס

מען שיקט אַרויס עמיצן, וואָס קען נישט די שפּיל. אויף דער פּאַרלאָגע זעצט מען אַוועק אַ 5—6 אַנטיילנעמערינס אין פאַרשידענע פּאַזעס מיט די הענט אויפן קאָפּ, מיט איין פּוס באַהאַלטן אונטער זיך און איין פּוס אויסגעשטרעקט א. א. וו. ביי איינער פּון זיי אָרדנט מען איין אַ פּאַלשן פּוס, פּון אַן אַנגעשטאַפּטן זאָק מיט אַ לאַטש. מען רופט אַריין דעם אַרויכ־געשיקטן. דער אַנפירער דערציילט אים אַ פּאַנטאַסטיש מיסער־לע, ווי אַזוי די פרינצעסנס זענען פאַרקישעפט געוואָרן און ווי אַזוי עס האָט זיך אים געכאַלעמט, אַז נאָר דער אַרויסגע־שיקטער וועט קענען זיי פּון שלאַף ואויפוועקן. מען הייסט אים פּרוּוון פּריער מיט גוטן אַ גלעט טאָן יעדן די האָר, דאָס העלפט נישט; הייסט מען אים יעדן אַראָפּגעמען די האַנט פּון קאָפּ — דאָס העלפט אויך נישט; דאָן הייסט מען אים מיט קויעך אַ שלעפּ טאָן יעדע פאַר דעם פּוס. און ווי נאָר ער גיט אַ סאַפּ דעם פּאַלשן פּוס — שרייען אַלע אויס, און ער בלייבט אין איין שרעק: „אַרויסגעבראַכן אַ פּוס!“

דער פרינץ פון מאַנאַקאָ

אַלע אַנטיילנעמער שטייען אין אַ שורע איינער נעבן צווייטן. דער אַנפירער שטייט דער ערשטער אין שורע פּון לינקס. ער זאָגט: „אַט אַזוי טוט דער פרינץ פּון מאַנאַקאָ“

דערביי שטרעקט ער אויס די רעכטע האנט פארויס. אלע דארפן אים נאכטון. דאן זאגט דער 'אנפירער נאכאמאל: „אט אזוי טוט דער פרינץ פון באנאקא" און ער שטרעקט אויס די לינקע האנט פארויס. אלע טוען דאס זעלבע. דער אנפירער רעדט ווייטער אויף דעם זעלבן אויפן און ער קערט אום דעם קאפ רעכטס. אלע טוען אים נאך. דאן רעדט ער ווייטער און שטעלט זיך אויף דער לינקער קני; ווען אלע שמייען שוין אזוי ווי ער אויף דער לינקער קני, ביידע הענט פארויס און דעם קאפ געווענדעט רעכטס — גיט דער אנפירער א שטארקן שטופ זיין שאכן פון רעכטס. די גאנצע שורע וועט אומבא- דינגט אומפאלן. דאס רופט ארויס פיל פרוילעכקייט ביים אוילעם.

צוויי געפאנגענע

אין אנטוויילעמער בינדט מען מיט א לאנגן שטריקל די הענט אזוי, אז ער זאל קענען די הענט פריי באוועגן. מיט א צווייט שטריקל בינדט מען א צווייטן אזוי, אז די שטריקל לעך פון ביידע געבונדענע זאלן זיך קרייצן. די געבונדענע דארפן פאנאנדערגיין זיך, נישט צעדייסן- דיק און נישט צעשניידנדיק די שטריקלעך. דאס איז מעגלעך נאך אויף פאלאגנדן אויפן: מען נעמט דעם מיטן פון דעם אייגענעם שטריקל, מען פירט עס אדורך דורך דעם שטריקלדינגל, וואס נעמט ארום דעם צווייטנס האנט און דאן נעמט מען עס אריבער איבער יענעמס פויסט ביים פרווון זיך אויספלאנטערן דערגרייכן די געפאנגענע א פארקערטן רעזולטאט. זיי פארפלאנטערן זיך נאך מער און דאס רופט ארויס א סאך הייטערקייט.

סקולפטארן

אלע, זעלבכע ווילן אויספרוון זייערע פעאיקייטן ביי סקולפטור, דארפן ארויסגיין אין א צווייטן צימער (נישט מער, ווי 8—10 פערזאן).

דער אָנפירער שטעלט צונויף פון 2 פון די פאַרבליבענע א פלאַסטישע קאָמפּאָזיציע, וואָס האָט א געוויסן אינהאַלט. לעמאַש: ברויגען, ראַטכאַנעס, עקל, גוטפריינטשאַפט, מוידע א. ד. גל; מען רופט אַרײַן איינעם פון דעם צווייטן צימער. קוירעם־קאַל דאַרף ער טרעפן, וואָס פאַר אן אינהאַלט דריקט אױס די סקולפטור. דאַן דאַרף ער פרווון זײַן טאַלאַנט און צונויפּשטעלן אַ נייע פּיגור פון די זעלבע צוויי.

ווען ער ווערט שוין פאַרטיק, מעלדעט מען אים, אַז ער מוז פאַרבײַטן איינעם פון די צוויי. אזוי ווי ער האָט פּרױער נישט געוואָס וועגן דער ראַל, וואָס ער וועט דאַרפן דערשילן, פאַלט ער נישט זעלטן דורך און מוז פאַרנעמען אָפּט אַ גאַנץ קאָמישע פּאַזיציע, וואָס ער האָט צוגעגרייט פאַר אַ צווייטן. נאַכדעם רופט מען אַרײַן נאָך איינעם פון צווייטן צי- מער און אויך מיט אים קומט פאַר דאָס זעלבע א. אַז. וו.

בלינדער פייערקעשער

אויפן טיש שטעלט מען אַוועק אַ ברענענדיק ליכט. מען פירט צו עמיצן צום טיש און מען פאַרבײַנדט אים די אויגן. דער „בלינדער פייערקעשער“ דערווייטערט זיך פון טיש אויף 5 טריט, דרייט זיך אום אַרום זיך 3 מאָל און קומט צוריק האַלטנדיק די הענט פאַרלייגט הינטער זיך. ער דאַרף אָפּצײלן 5 טריט און 3 מאָל אַ בלאָז טון, מיטן ציל צו פאַרלעשן דאָס ליכט. ער בלאָזט אָבער מערסטנטייל אויף „פּוסט“ און דאָס רופט אַרויס הייטערקייט ביים אוילעם.

בלינדער מאַרער

אויף א טאָוול אָדער בויגן פאַפיר צוגעפּעסטיקט צו דער וואַנט, צייכנט מען אַן אַ פּאַנים פּון אַ מענטש אָן אַ נאַז. איינעם פון די שפּילער פאַרבינדט מען די אויגן (פריער קוקט ער זיך נוט צו צו דער צייכענונג). מען הייסט אים אָפּגיין פון טאָוול 5 מדיט, 3 מאָל זיך אַ דריי טאָן אַרום זיך און צוריקגיין צייכענען אַ גאַז. פאַרשטייט זיך, אַז דער בלינדער מאָלער צייכנט די נאַז אומעטום, אָבער נישט וווּ מען דאַרף.

שפיגל-צייכענען

אויף אַ זייטל פאַפיר צייכנט מען אָן אַ קוואַדראַט. מען האַלט די צייכענונג וואַרט ביי אַ שפּיגל. דער שפּיגל שטייט ווערטיקאַל, די צייכענונג — האָרײַזאָנטאַל. די אויפּטאַבע איז קוקנדיק אין שפּיגל, אָבער נישט קוקן אויף דער עמעסער צייכענונג (פאַרשטעלן מיט אַ בויגן פאַפּיר) אַרייַנצייכענען, לאַנג נישט געטראַכט, ביידע דיאָגאָנאַלן.

איינפעדעמען אַ נאָר

מען זעצט זיך אויף אַן איבערנערדייט פעסט פּלעשל מיטן וואַלז אַראָפּ. די פּיס האַלט מען אויסגעשטרעקט פאַרלייגט איינע נע אויף דער אַנדערער אַזוי, אַז מען זאָל באַרירן נאָר מיט איין אָפּצאָס דעם באַרן. אין איין האַנט באַקומט מען אַ גרויסע נאָר, אין דער צווייטער אַ דינעם פּאַדעם און מען דאַרף,

נישט פארליהנדיק די גלייכגעוויכט, איינפערדעמען דעם פאָדעם
אין נאָדל.

דאָס זעלבע קען מען טאָן מיט צוויי ליכט, איינס אַ
ברענענדיק, מיט וועלכער מען דארף אָנציענדן דאָס צווייטע.

דער געאָגראַפֿ

דער אָנפירער דערקלערט, אז עס איז פאַראַן צווישן דער
נרופע איינער (ער רופט אים אָן ביים נאָמען), אַ גלענצענדיגער
קענער פון געאָגראַפֿיע. אין זיינע קענטנישן וועט מען זיך
באלד איבערצייגן. הויך אויף דער וואַנט ווערט אויסגעהאַנגען
אַ מאַפע אזוי, אז דער אונטערשטער ראַנד אירער זאָל זיין
אויף דער הויך פון די אויגן פון געאָגראַפֿ. דער געאָגראַפֿ גייט
צו צו דער מאַפע און בלייבט שטיין. פאַר איר מיטן רוקן גע-
ווענדעט צו די אָנוועזנדיקע. דער אָנפירער שמעלט דעם געאָ-
גראַפֿ אַ פראַגע, צום ביישפּיל: וווּ עס געפינט זיך דיראָן-די
שטאָט. ער רופט אָן אַ שטאָט, וואָס געפינט זיך אויפן סאַמע
אויבערשטן (צאָפן) טייל פון דער מאַפע. דער געאָגראַפֿ הויבט
נישט אויף די האַנט צו באַווייזן, וווּ די שטאָט ליגט, נאָר...
אלע אָנוועזנדיקע בלייבן פאַרווונדערט, זעענדיק, ווי דער קער-
פער פון געאָגראַפֿ ציט זיך אויס, ווערט אלץ לענגער און
לענגער, ביז דער קאָפּ דערגרייכט דעם סאַמע אויבערשטן
ראַנד פון דער מאַפע.

דערקלערונג:

דער געאָגראַפֿ וואַרפט אַרויף דעם פאַלטן אויף
די אַקסלען, אָבער מוט אים נישט אָן אויף די הענט.
ווען ער דארף דעחגרייכן די הויך פון דער געפערענטער
שטאָט, הויבט ער מיט ביידע הענט אויף די אַקסלען

פון פאלטן. מיט די גראַבע פינגער פון די הענט האַלט
 ער צו דאָס היטל (אָדער קאָפּעלוש) נאָענט ביים קאָלנער
 פון פאלטן. ווען דער געאַנראַף גלייכט אויס די הענט
 האָבן די צוקוקער דעם איינדרוק, אז דער גאַנצער קער-
 פּער ציט זיך אויס. אויב מען שפּילט דאָס נישט אין
 קיין צימער, אָדער ס'איז נישטאָ קיין מאַפע, באַווייזט
 מען ווי עס לייגעט אַ בינעזער (פון אויבן אראָפּ).

מיינעם מיט אַז עק

1. דער זייגער.

דערצײל דער גרופּע, אז דו האָסט געזען, ווי דײַנס אַ
 באַשאַנטער האָט געמאַכט פאַרשידענע ענג-שטיק. דער באַר
 קאַנטער „א“ (רוף אים אָן ביים נאָמען) האָט גענומען בײַ
 אײַנעם „ב“ (רוף אויך אָן זײַן נאָמען) אַ זײַגער און אים
 אַרײַנגעוואָרפֿן אין טײך אָדער אונטערן טראַמוױ. דו האָסט
 אַלײן געזען, ווי דער טראַמוױ איז אַרויפגעפאַרן אויפֿן זײַ-
 גער (אָדער דער זײַגער איז אַרײַנגעפאַלן אין וואַסער). „ב“
 האָט זיך אויפֿגערעגט און געפּאָהערט זײַן זײַגער. „א“ האָט
 זיך פאַרהאַלטן קאַלטבלוטיק, ווי עס וואָלט גאַרנישט פּאַסירט;
 ער האָט נאָר פאַרזיכערט, אז פון זיך אַלײן וועט דער זײַגער
 ווידער צופֿעליק געפונען ווערן. ס'איז אַוועק אַ פאַר טעג.
 אײַנמאַל, זײַנדיק בײַם אָונט־כרויט, האָט „ב“ געמישט זײַן
 גלאַז טײַ, מיטאַמאַל האָט ער הערפּילט, אז דאָס לעפּעלע האָט
 זיך פאַרטשעפעט אָן עפעס אַ האַרטע זאַך. ער גיט אַ קוק און
 גלאַז און דערזעט, אז דאָרט לײַגט... —

די גרופּע איז געשפּאַנט פון דעם ווונדער און שרײַט
 אויס מיט גרויס פּרײַד: „דער זײַגער.“

ניין, ענטפערט דער דערציילער, ס'איז געלעגן א קלעצן
צוקער!

מעטאדישע אָנווייזונגען:

1. די מייסע האָרף לעבעדיק דערציילט ווערן און דערצו
מוז גאָנץ אָפט דערמאָנט ווערן דאָס וואָרט „זינגער“,
קעדיי צוגעוויינען און איינקריצן אין זיקאַרן פון די צו-
הערער דעם קלאַנג פון דעם וואָרט. אויב די מייסע ווערט
לעבעדיק און ערנסט דערציילט, וועט זיך שטענדיק גע-
פינען איינער אָדער עטלעכע, וואָס וועלן אויסשרייען:
„זינגער!“

2. דאָס הינטל מיטן פּאַפּיראַס.

דערצייל אַ מייסע וועגן דעם, אז דו ביסט אמאָל געפאָרן אין
באָ און אין זעלבן קופּע איז געווען אַ דאָמע, אַן אַנטיסע-
מיטקע מיט אַ קליין הינטל. די דאָמע האָט קעסיידער געמאַכט
אַנטיסעמיטישע באַמערקונגען אויף דיין אַדרעס, אָכער אַנשטאַט
איר אָפּצוענטפּערן, האָסטו גערויכערט איין פּאַפּיראַס נאָכן
צווייטן, ווייל דו האָסט באַמערקט, אז די דאָמע פּאַרטראָגט
נישט דעם רויך (אויב דו רויכערסט נישט, דערצייל דאָס וועגן
דיינס אַ כאַווער). אין אַ באַשטימטן מאָמענט האָט די דאָמע
דיר אַרויסגעכאַפט דעם פּאַפּיראַס פון מויל און אים אַרויס-
געוואָרפן דורכן פענסטער. דו האָסט זיך שטאַרק אויפגערעגט
און געפילט, אז דו מוזט איצט העאָנירן. אין גרויס אויפער-
גונג האָסטו געכאַפט דאָס הינטל און עס אויך אַרויסגעוואָרפן
דורכן פענסטער. די דאָמע האָט געמאַכט אַ געוואָלד און ביי
דער נאָענטסטער סטאַציע איז זי אַרויסגעלאָפן אויפן פּערזאָן
מיט אַ געשריי „פּאַסטערונקאָווי!“ ס'איז אָנגעקומען אַ פּאַר
ליציאַנט, וואָס האָט צוזאַמענגעשטעלט אַ פּראָטאָקאָל. אַרום
האָט זיך צוגופּגעזאַמלט אַ גרויסער אוילעם. מיטאַמאָל — אַ

גרויס געשריי. איך קוק זיך ארום — עם לויפט דאָס הינטל
און אין מויל האַלט ער...

די נייגעריקע וועלן אויסשרייען: „דעם פּאַפּיראַס?!“
ניין, זאָגט דער דערציילער רואיק: — די צונג!

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. קעדרי צו געבן די מעגלעכקייט דעם אוילעם זיך ארויס-
כאַפּן מיטן פינאַל-וואָרט — קען זיך דער דערציילער אין
דעם מאַמענט פאַרהוסטן, אָדער אַ וויש מאַן די נאָז
א. ד. גל.

דער קרייז-פירער

די גרופע טיילט אויס פון זיך א פירער, וועמען מען
טוט אָן אַ רוק-זאק אויף דער פלייצע. אָן אַ פייפל איז אָבער
דער פירער קיין פירער נישט. דער פירער מוז אַליין געפיר-
נען דאָס פייפל, וואָס איז באַהאַלטן צווישן דער גרופע. קעדרי
צו פאַרלייכטערן דעם פירער דאָס זוכן, דאַרף זיך פון צייט
צו צייט דערהערן אַ פייף. דער איינפאַל פון דער שפּיל באַ-
שטייט אין דעם, וואָס דאָס פייפל איז אויף אַ שנירל צונגע-
וּשפּילעט צום רוק-זאק, וועגן וואָס דער פירער ווייס, פאַרשטייט
זיך, נישט. דער מיטשפּילער, וואָס שטייט הינטער דער פלייצע
פון פירער, גיט אַ פייף, לאָזט אָפּ דאָס פייפל און מאַכט
אַזאַ באַזעגונג, ווי ער וואָלט דאָס פייפל אָפּגעגעבן אַ צווייטן.
דער פירער דרייט זיך אויס מאַמענטאַל זוכן דאָס פייפל און
ער דערהערט שוין אַ צווייטן פייף. די שפּיל ווערט געפירט
אַזוי לאַנג, ביז דער פירער כאַפט זיך, וווּ דאָס פייפל געפינט
זיך.

מעטאדישע אָנווייזונגען:

1. אויב מען האָט בעדייע צו שפּילן לענגער, דאַרף מען אַרויסשיקן פֿון צימער צטלעכע אָנטייללעמער און אַרײַנגרופן זײ אײַנציקווייז;
2. נישט ציען שטאַרק פֿאַרן שטריקל פֿון פּײַפל, קעריי הער „פּירער“ זאָל זיך נישט צושנעל כאַפֿן, אַז דאָס פּײַפל איז בײַ אים;
3. ווען עס איז פֿאַראַן אַ גרויסער אוילעם צוקוקער, דאַרף מען מאַכן צוויי קאַנצענטרירטע קרייזן געווענדעט אײַנער צום צווייטן מיטן פֿאַנים. דער קרייזפּירער האָט דאָן רעכט אַרומצוגיין זוכן דאָס פּײַפל, נאָר אין „נאַס“ צווישן די צוויי קרייזן;
4. צוליב הײנענישע מיימוים איז געוואַנטשן אָנשטאַט אַ פּײַפל באַנוצן זיך מיט אַ סיגנאַליזאַטאָר פֿון אַן אויטאָ.

אַ נאַר אײַפֿן מאַרק

נעם אַ ווייסע פּאַפּירענע סערוועטקע, אָדער אַ ווייס שטיקל פּאַפּיר, און ווייז דאָס אַלעמען. זאָלן זיך אַלע איבער-צײַגן, אַז דאָס פּאַפּיר איז טאַקע ווייס. דערקלער דאָן, אַז דו קענסט מאַכן דאָס פּאַפּיר זאָל ווערן רױט, געל אָדער בלוּ. נאָכרעם, ווי די מיטשפּילער האָבן זיך אויסגעקליבן דעם קאַ-ליר, קלייב אויס אײַנעם פֿון די אָנטייללעמער און שמעל אים אַוועק אין מיטן קרייז אָדער אויף אַן אָרט, וווּ אַלע זאָלן אים גוט זען. דו רעדסט דאָן צום „אויסדערוויילטן“: קנייטש אײַן דאָס פּאַפּיר אויף דער העלפט און ווייז אַלעמען, צי עס איז נאָך ווייס (ער פּירט דאָס אויס).

— קנייטש עס אײַן נאָכאַמאָל אויף דער העלפט און ווייז ווידער, צי ס'איז נאָך אַלץ ווייס (ער פּירט דאָס אויס).

דו הייסט אים אזוי לאנג דאָס מאַכן, ביז דאָס פאַפיר ווערט
גאַר קליין.

דאָן זאָסטו צו אים: לייג אַוועק דאָס שטיקל פאַפיר
אויף דער ערד און טרעט דאָס צו מיטן רעכטן פוס (ער
פירט דאָס אויס). קעריי קיינער זאָל נישט זאָגן, אז דו האָסט
עפעס אַ פאַרב אין דער האַנט, נעם די הענט אָן אַ ווייט, דריק
שטאַרק צו מיט דעם רעכטן פוס דאָס פאַפירל. הויב אויף
איצט דעם לינקן פוס פאַרויס און מיט דעם רעכטן דריק צו
נאָך פעסטער דאָס פאַפירל.

— אַט אזוי, זאָסטו, אזוי (דו באַוועגסט מיט די הענט,
ווי דו וואָלסט אים געבענטשט), אַט אזוי... — — שטייט
אַ נאַר אויפן מאַרק.

אַ נוטער זיקאַרן

דער אָנפירער דערקלערט: אין דער איצטיקער שפּיל וועלן
מיר זען, ווער פון אייך עס האָט אַ גוטן זיקאַרן. רעכנט אלע,
אייך הויב אָן:

— ס'איז דורכגעפאַרן פון דער רעמזיע אַ טראַכטוויי.
אויף דער ערשטער סטאַציע האָבן זיך אַרויפגעזעצט 10 פּער-
זאָן, אויף דער צווייטער סטאַציע האָבן זיך אַרויפגעזעצט 5;
אויף דער דריטער זענען אַרױפגעגאַנגען 8; אויף דער ווייטער-
דיקער סטאַציע זענען צוגעקומען 12; ווייטער זענען אָפּגעקור-
מען 9; ווייטער זענען אָפּגעקומען 2.

אלע רעכענען די צאָל פאַסאַזשירן. ס'איז אַ שטילקייט.
מיטאַמאָל גיט דער פירער אַ פרעג: וויפּל סטאַציעס זענען?
געווען?

די אַנמוישיגונג ברענגט גענוג פריילעכקייט.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

דער אָנפירער מוז, פאַרשטייט זיך, נישט האַלטן זיך ביי די צאָלן, וואָס זענען אָנגעגעבן אין טעקסט. ער דאַרף נאָר געדענקען, אז עס קענען פון טראַמוווי נישט אַראָפּ-גיין מער מענטשן, וויפּל עס געפינען זיך דאָרט. מען דאַרף דיקטירן אַלגעמאַם, קעדיי די אָנטיילנעמער זאָלן האָבן צייט גענוי צו באַרעכענען.

ביים איין דעם עפל

צום שטענגעלע פון אן עפל בינדט מען צו אַ לאַנג שטריוקל (1 מעטער די לענג). דעם צווייטן עס בינדט מען צו צום עס פון אַ שטעקן. איין אָנטיילנעמער הויבט אויף דעם שטעקן אַזוי, אז דער עפל זאָל בלייבן הענגען אין דער לופטן און זאָל זיך וויגן אויפן שטריוקל. אין דער צייט, ווען דער עפל הוידעט זיך, דאַרף אַן אָנטיילנעמער, וואָס האָט די הענט געבונדן אויף הינטן, אים איינבייסן, כאַפּטריק אים נאָר מיטן מויל. ווען איינעם גיט זיך דאָס נישט איין, פרוווט עס טאָן אַ צווייטער. פאַר יעדן מאָל דאַרף מען אָבער דעם עפל אָפּ וואַשן. דער עפל מוז זיין אַ קיילעבדיקער. עס קענען אויך צוויי אָנטיילנעמער גלייכצייטיק פרווון איינבייסן דעם עפל. ב אַ מערקונג:

אויב מען שפילט אין דרויסן, קען מען דעם עפל אָנהענגען צו אַ צווייג פון אַ בוימ.

צעריים די נאָז

צוויי שפילער שטעלן זיך איינער אַנטקעגן אַנדערן און מאַכן אַ „נאָז“. מען שטעלט צו צו דער נאָז דעם גראַבן פינגער.

גער פון דער לינקער האנט און צו דעם קליינעם פינגערל פון
דער לינקער האנט שטעלט מען צו דעם גראָבן פינגער פון
דער רעכטער האנט. די קעגנער פארפלעכטן זיך מיט די
קליינע פינגער פון די רעכטע הענט און הויבן זיך אָן צו ציען.
ווער עס לאָזט אָפּ די רעכטע האנט פון דער לינקער — דער
איז פארשפילט.

הויב אויף דיין ופּום

מען שטעלט זיך מיט דער לינקער זייט צו דער וואנט,
האלטנדיק האַרט ביי דער וואנט דעם אַקסל און דעם פּוּם-
טראָט. אין דער פּאַזיציע האַרף מען אויסהויבן דעם רעכטן
פּוּם אָן אַ זייט און האַלטן אזוי אַ מינוט. דאָס איז זייער
שווער דורכצופירן.

שפּרונג איפּער אַ שטעקן

לייג אוועק אַ לאַנגן שטעקן אויף דער ערד און שטעל
זיך מיטן פּאַנים צום מיטן פון שטעקן. נעם אָן מיט די הענט
די שפיצן פון דייע פּוּם און פּרוּוו אזוי אַריבערשפּרינגען,
נישט אַפּלאַנדיק די הענט פון די שפיצן פון די פּוּם. דאָס
וועט זיך דיר קיינמאָל נישט איינגעבן.

דער שטערן-קוקער

דער שטערן-קוקער זיצט אויף אַ שטול צוגעדעקט מיט אַ
מאַנטל, קוקט דורכן „טעלעסקאָפּ" (ד. ה. דורכן אַרבל פון
מאַנטל).

אין צימער מאַכט מען פינסטער. איבערן אַרבל ווערט
אַנגעצונדן אַ ליכט און מען פרעגט אים: דו זעסט?
— יאָ! באַקומט מען אַן ענטפער.
רענאָך פרעגט מען אים: דו שפּירסט? ניין!
דאָן גיסט מען אַריין דורכן אַרבל אַ גלאָז וואַסער.

כאָפּ דעם דאַשעק

מען פאַרשטעלט עמיצן די אויגן און מען טוט אים אָן
אַ היטל מיט אַ דאַשעק, אזוי, אז דער דאַשעק זאָל אויסקומען
פאַרדרייט און יעדעס מאָל אין אַן אַנדער זייט. דער „בלינד
דער“ דאַרף מיט איין האַנט — נישט אַרומטאַפּנדיק דאָס
היטל — אָנכאַפּן דעם דאַשעק.
זעלטן וועמען עס ניט זיך איין צום ערשטן מאָל.
דער „בלינדער“ דאַרף אזוי לאַנג איבערבאַזערן דעם
פּרוּוו, ביז עס געלינגט אים צו כאַפּן דעם דאַשעק.

אַ סודע פון בלינדע

צוויי שפּילער מיט פאַרכונדענע אויגן זעצן זיך סעגנאָר-
בער גאַנעט איינער צום צווייטן. זיי באַקומען אַ טעלער זויער-
מילך, קאַשקע, אָדער יאָפעס אַנדערש. יעדער האַלט צו דעם מע-
לער מיט דער לינקער האַנט. אין דער רעכטער האַנט האַלט
יעדער אַ לעפל און זיי הויבן אָן מעכטאָבער צו זיין איינער
דעם צווייטן מיטן מייכל. זיי דאַרפן טרעפן דעם צווייטן אין
מיל אַריין.
פאַרשטייט זיך, אז זיי טרעפן אין קאָלנער, אין גאָז דער
אויפּעם צושויער קויקלט זיך פון געלעכטער.

עלעקטריזירטע גאָפּל-לעפּל

מען שיקט אַרויס עמיצן פֿון צימער. מען קען אויך אַרויסשיקן עטלעכע און איינציקווייז זיי אַרײַנרופֿן שפעטער. אויף דער פּאַדלֶאָגע לײגט מען אַוועק עטלעכע גאָפּל און לעפּל. צו די לעפּל און גאָפּל ציט מען צו אַ שטיקל עלעקטריש דראָט עס זאָל מאַכן אַן אײַטרופֿ, אז זײ זענען פּאַר-בונדן מיט אַן עלעקטרישער ליניע. דער אָנפירער רעדט אָפּ מיט אַלעמען, אז ווען דער אַרויסגעשיקטער וועט אויפהויבן אַלע גאָפּלען זאָל מען שווייגן. דאָס וועט אים צוגעבן מוט. אָבער ווען ער וועט זיך צורירן צום ערשטן לעפּל, זאָלן אַלע אים איבערשרעקן מיט אַן אויסגעשרײ. מען קען גלייכצײטיק פּאַר-לעשן אין צימער די עלעקטרע. דעם אַרויסגעשיקטן דערקלערט מען, אז די גאָפּל-לעפּל זענען עלעקטריזירט. נאָר אויב ער איז אַ דרייטער מיננטש, זאָל ער פּרוּוון אויפהויבן פּריער די גאָפּלען דערנאָך די לעפּל.

דער פּינדער שערער

אין מיטן צימער הענגט מען אויף אויף אַ שטריקל אַ צוקערל אָדער אַן עפּל. אײנעם פֿון די שפּילער פּאַרבינדט מען די אויגן און מען שטעלט אים אַוועק נעבן דעם שטריקל. דער שפּילער מאַכט 3—5 טריט, דרייט זיך אום 3 מאָל אַרום זיך און קערט זיך אום צוריק צום שטריקל. ער דאַרף עס איבערשניידן מיט אַ שער. מען מעג מאַכן 3 פּרוּוון אַראָפּצור שניידן דאָס שטריקל. די שפּיל רופֿט אַרויס אַ סאָך פּריי-לעכקייט צוליב דעם, וואָס דער שפּילער איז אַוועק אין נאָר אַן אַנדער ריכטונג און שניידט מיט אַ שער די לופּט. דאָס קען איבערזעכאזערט ווערן עטלעכע מאָל. אויב דעם שפּילער

געלינגט איבערצושניידן דאָס שטריקל, באַקומט ער דעם עפל
אַדער דאָס צוקערל.

באָמערקונג:

מען דאַרף זיין פּאַרזיכטיק מיטן שערל. קיין קינדער נאָר
ענט צום שטריקל נישט צולאָזן.

געפין דאָס נאָזטיק

מען באַהאַלט אַ נאָזטיקל צווישן די אָנטיילנעמער און
איינער דאַרף דאָס געפינען. ווען דער אָנפירער דערקלערט דעם
זוכער, אז ער דאַרף זוכן דאָס טיכל צווישן די אָנטיילנעמער,
פאַרטשעפעט ער אים דאָס טיכל מיט אַ שפּילקע צו דער
פּלייצע. דער שפּילער זוכט דאָס טיכל צווישן אַלעמען אין דער
צייט. ווען ער טראָגט עס אַליין אויף דער פּלייצע.
די שפּיל דופט אַרויס אַ סאך פּריילעכקייט צווישן די
מיטשפּילער.

ק ו נ צ ו

דאס ווייט-קארטל און די מאטבייע

מען דארף האלטן אין גלייכגעוויכט א ווייט-קארטל, וואָס ליגט האַרמוניאָמאל אויף דעם שפיץ פון לינקן ווייט-פינגער. אַרויפלייגן פונקט אויף דעם מיטן פון דעם ווייט-קארטל אַ גראַשן, וואָס זאָל זיך בעמיילע געפינען פונקט אויפן שפיץ פונטער. מיט דער רעכטער האַנט דארף מען געבן אַ שנעל איי-בערן ברעג פון ווייט-קארטל אַזוי, אַז דאָס ווייט-קארטל זאָל אַראָפּפאַלן און די מאַטבייע זאָל בלייבן.

עס פאַרשווינדט די מאַטבייע

כאַווייז, אַז דו האָסט אין ביידע הענט צו איינצלנע מאַטבייעס. דרייסט איבער די הענט אויפן טיש און דעקסט צו די מאַטבייעס. אונטער יעדער האַנט געפינט זיך איין מאַט-בייע. פרעגסט די צוקוקער, וועלכע מאַטבייע געפינט זיך אונ-טער וועלכער האַנט. הויכסט אויף ביידע הענט און באַווייזט, אַז ס'שטימט (אויב דער צוקוקער האָט נישט געהאַט קיין מאַטעס). מאַך די זעלבע זאך נאָכאַמאָל און אַ דריט מאָל. פרעגסט זיך האָן: וועלכע מאַטבייע ליגט אונטער דער לינק-קער האַנט? הויכסט אויף די לינקע האַנט און באַווייזט, אַז דער ענטפער איז אַ ריכטיקער. פרעגסט ווייטער: וועלכע מאַט-בייע ליגט אונטער דער רעכטער האַנט? נאָכן באַקומען דעם

ענטפער הויבסטו לאנגזאם אויף די רעכטע האנט און צו אלע-
 מענס פארווונדערונג ווייזט זיך גאר ארויס, אז די מאטבייע
 איז פארשוונדן. דער אוילעם וועט נעמען זוכן אין דיין ארבל
 פון דער רעכטער האנט, ס'וועט אָכער זיין אומזיסט. צו אלע-
 מענס שטוינטונג צי ארויס ביי עמיצן פון די אָנווענדיקע די
 מאטבייע פון דער נאָז.

ווי מאַכט מען דאָס?

ווען די מאטבייעס זענען צוגעדעקט אויפן טיש, שאַרסטו
 לייכט מיט די הענט. האָסט דאָן אַ געלעגנהייט אַראָפּ-
 צוגליטשן איין מאטבייע צו זיך אויף די קני (דארפסט
 זיצן נאָענט צוגעדוקט צום טיש). ביים אויפהויבן די
 האנט, ווען עס ליגט נאָך די מאטבייע. מאַך עס לאַנגזאָם,
 געשטרעקט און צעשפרייט די פינגער, קעדיי מען זאָל
 זען, אז ס'איז נישטאָ מער, ווי די איינע מאטבייע. די
 צווייטע האנט (די פּוּסטע) הויב אויף לאַנגזאָם, די פינ-
 גער צוזאַמענגעדריקט, דריי האַן איכער די האַנט מיט
 דער דלאָניע אויף אַרויף, צעשפרייט די פינגער. אין דער
 זעלבער צייט, ווען די אויפמערקזאַמקייט איז קאָנצענ-
 טרירט אויף דער רעכטער האַנט, האָסטו אַ גוטע געלעגנ-
 הייט אַראָפּצונעמען מיט דער צווייטער האַנט די מאַט-
 בייע פון דייע קני.

פּוּשקעלע, ריד זיך

אַלץ פּאָלנט, אַפּילע אַ פּוּשקעלע פון שוועבעלעך וועט אויך
 פּאָלגן און טאָן וואָס מען וועט עס הייסן.
 שטרעק אויס גלייך די פינגער פון דער האַנט און שטשע-
 מע איין אַ פּוּשקעלע פון שוועבעלעך אויפן מוסקול צווישן
 גראָבן פינגער און ווייז־פּינטער.

ביים לייכטן באוועגן דעם גראָבן פינגער וועט זיך דאָס
פּושקעלע אויפּשטעלן און צוריק זיך לייגן.
דאָס דערקלערט זיך מיט דער מוסקול־סאָוועגונג פון דער
האַנט.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

קעדיי קיינער זאָל האָס נישט באַמערקן, האַרף מען:
1. איינשטושעמען דאָס פּודעלע, ווען קיינער באַמערקט
נישט; 2. באַוועגן מיטן גראָבן פינגער עס זאָל זיך נישט
וואַרפן צו שטאַרק אין די אויגן; 3. באַפּוצן די קונץ —
דאָס מיינט: מאַכן אַנדערע באַוועגונגען, וואָס האָבן מיט
דער קונץ נישט קיין שייכעם. צום ביישפּיל: אין דער
צווייטער האַנט האַלטן דעם „קישעף־בלייער“, מיט וועלכן
איר באַוועגט איבערן פּושקעלע, אָדער אונטער דער האַנט.

דער דורכדרינגלעכער פּליק

שנייד אויס פון האַרטן טאָוול 6 דרייעקן פון דער זעלבער
גרויס און קאָליר. אויף 3 שרייבסטו אָן דייטלעך ציפּערן:
1, 2, 3. מיט די אַנדערע 3 זאָל עמיצער פון די צוקוקער איינ-
גאַנצן צודעקן די פאַרשריבענע דרייעקן. און דו וועסט שטענדי-
דיק טרעפן, וווּ עס געפינט זיך דער נומער 1, דער נומער 2
און דער נומער 3, האַנגאָם מען וועט קעסיגדער בייטן די
אָרדנונג.

דערקלערונג:

דאָס איז מעגלעך אַ דאַנק דעם, וואָס אין די פאַרשרי-
בענע דרייעקן זענען אַריינגעקלעפט האָר, וואָס שטאַרצן
ארויס פון קאַנט. אין נומער 1 — איין האָר, אין נומער
2— צוויי האָר א. א. וו.; ווען מען לייגט אַוועק דעם דריי-

עק אויף א העלן גרונט איז, פאר דעם וואָס ווייס דעם סאָד, נישט שווער די האָר צו באַמערקן. א ווייטיקער באַפֿט זיך אָבער זעלטן, וווּ עס ליגט דער סאָד. — ביים טרעפן דעם נומער דאָרף דער קונצנמאָכער מאַכן אזא אָנשטעל, פונקט ווי ער וואָלט געזען דורך און דורך דעם אויבערשטן דרייעק און דורכגעדרונגען מיטן בליס דעם טאָוול.

— ■ —

איפן ציפערבלאט

איינער פון די אָנווענדיקע קלייבט זיך אויס א ציפער פון ציפערבלאט און דו דאַרפסט טרעפן, וועלכע צאל דאָס איז. דו קלאַפסט מיט א בלייער איבער די ציפערן פון ציפער-בלאט און דערקלערסט דעם צושייער, אז ער זאָל די קלעב ציילן שטילעהייט (אין זיך), אָנהויבנדיק פון זיין פארטראַכט טער צאָל. ווען דער שפילער האָט זיך צום ביישפיל פאַר טראַכט 4 — דאָרף ער ביי דיין ערשטן קלאַפ ציילן 5, ביים ווייטערדיקן קלאַפ — 6 א. א. וו.; ווען ער וועט דערגיין ביים ציילן צו 20 — דאָרף ער זאָגן: סטאָפּ! דער צוואַנציק-סטער קלאַפ וועט גלייכצייטיק אָנווייזן די פאַרטראַכטע צאָל.

מיט וואָס דערקלערט זיך דאָס?

די קונץ באַשטייט פון א פּאָשעטער מאַטעמאַטישער אויסרעכענונג. דער שפילער ציילט די קלעפ מיטן בלייער, אָנ-הויבנדיק צו ציילן פון זיין פאַרטראַכטער צאָל. די ציילסט — נאָרמאַל. 7 קלעפ גיסטו אויף א באַליביקע ציפערן, דעם אַכטן קלאַפ — אויף דעם 12, און די ווייטערדיקע — קעטייער און פאַרקערטער ריכטונג, ווי די ווייזערס. עס באַקומט זיך שמענ-

דיק, אז די ציפער, אויף וועלכער דו ווייזט אָן מיטן קלאַפּ, פֿלום הער צאָל, וואָס דו ציילסט שטיקלעהייט פֿאַר זיך — גיבן אין סומע 20 (דערפֿאַר הויכט מען אָן ביי דער ציפער 12 ערשט ביי דעם אַכטן קלאַפּ).

עסן ברענענדיקע ליכט

די געשמאַקע ליכט ווערן צוגעגרייט אויף אַזאַ אויפן :
מען שניידט אויס פון שטיקלעך עפל די פֿאַרם פון אַ
ליכט. אָנשטאַט אַ קנויט שטעלט מען אַריין די אינעווייניקסטע
דיגע ווענטלעך פון אַ וועלישן נוס אָדער די הייטלעך פון מאַטער
לען — דאָס פֿאַרמאָגט אין זיך אַ פעטן אייל, וואָס מען קען
אָנצינדן און עמלעכע רענעס קען עס ברענען. פון ווייזן מאַכט
עס אַן איינדרוק פון עמעסע ליכט. מען כאַפט עס אַריין אין
מויל. דאָס פייער לעשט זיך טייקעף אויס און מען עסט עס
נאָך געשמאַק אויף צו דער איבעראַשונג פון די צוקוקער.

מעטאָדישע אָנווייזונגען :

1. וועלכע אַוועק צווישן די צוגעפֿראַוועטע ליכט אויך
אַ צוויי עמעסע ליכט, וועלכע וועלן בלייבן שטיין אויפן
טיש;
2. פֿאַרן דעמאָנסטרירן דעם קוני, פֿרווט פֿריער אָנצינדן
די צוגעגריימע ליכט און לאָזט זיי אַ רעגע ברענען, וועלן
זיי זיך שפעטער שנעלער אָנצינדן.

טרעפן דורך היפּנאָז

איינער פון אלע שפילער („דער מערויס“) גייט אַרויס

פון צימער. די איבעריקע באהאלטן ביי איינעם א מאשנטיכל. דער „מעדיום“ קומט אריין צוריק און זעצט זיך אויף א שטול. נאכדעם, ווי דו היפנאטיזירסט אים, פרעגט זיך איינער פון די שפילער: „ביי וועמען געפינט זיך דאָס מאשנטיכל?“. דער „מעדיום“ וועט זיך אויפהויבן, ארומגיין צווישן אלע שפילער אין אַנרופן דעם נאָמען פון דעם, וואָס האָט ביי זיך דאָס מאשנטיכל.

פון וואָנען ווייסט דאָס דער מעדיום?

די סימאָנים האָרף געבן דער, וואָס היפנאטיזירט. דאָס מאשנטיכל ווערט, צום ביישפיל, באהאלטן ביי מענדלען. דער היפנאטיזירער גלעט דעם „מעדיום“ איבערן פאָנים, אַקסאלען און הענט און רעדט צו אים אָן אויפהער. ווען דער היפנאטיזירער רעדט און טאנצן זאָן אַרום א וואָרט, וואָס הויבט זיך אָן מיט א „מ“, באַרירט ער זיין „מעדיום“ ביי דער האַנט. צום ביישפיל: מעדיום, עפן נישט די אויגן (ביים וואָרט „מעדיום“ באַרירט ער אים ביי דער האַנט). דער היפנאטיזירער גיט דעם „מעדיום“ צו וויסן דעם צווייטן אָס: מעדיום, עפן נישט די אויגן, באַרירט אים האַן ביים וואָרט „עפן“ (דער „מעדיום“ פאַרשטייט דאָן, אז דער צווייטער אָס פון נאָמען איז „ע“. ער האָט שוין דאָן „מע“. ווייטער: מעדיום, געם צו נוף דינע קויכעס — שוין דאָ „נ“ (מענ...); מעדיום, דיין קוועך איז גרויס — „ד“ (מענר...); מעדיום, לאָז אונז לאַנג נישט וואָרטן — „ל“ (מענדל).

מיט איין וואָרט: דער היפנאטיזירער סילאָביזירט פאַרן „מעדיום“ דעם נאָמען פון שפילער, ביי וועמען עס איז באַהאלטן דאָס מאשנטיכל. מען דאַרף דאָס מאַכן אזוי, אז קיינער זאָל נישט באַמערקן די ספּעציעלע באַרירונג און נישט אונז באַמערקן ביים רעדן דאָס וואָרט, וואָס גיט דעם „מעדיום“ דעם „אָס“ פון גאַנצן נאָמען.

דער שמעקן פאלגט

אין צימער דארף זיין האלבושינסטערלעך. דער אָנפירער זיצט אין אַ ווינקעלע. צווישן זיינע קני שטייט אַ שמעקן און דער שמעקן פאלגט אלע זיינע באפעלן: הייסט ער אים שטיין גלייך — שטייט ער, הייסט ער אים זיך צוגוינגן צו אים — נויגט ער זיך צו, הייסט ער אים זיך אָפגויגן פון זיך — נויגט ער זיך אָפ.

דאָס ווערט געמאַכט אזוי: דער אָנפירער האָט אַ שוואַרצן פאָדעם צוגעבוטן צו'ן ביידע קני. אויף דעם פאָדעם שפאָרט זיך אָן דער שמעקן און הוּרד אומבאַמערקט באַוועגונגען פון די קני, באַוועגט זיך דער שמעקן לויטן באַפעל. אַ דאַנק דער טאָנקלויט באַמערקט נישט דער אוילעם דעם פאָדעם.

שוואַרצקנינסטלעריי

עס דאַרפן זיין צוויי אָנפירער פון דער שפיל: דער טרע פער און געהילף. זיי רעדן צווישן זיך אָפ אַ באַשטימטן סימען, לויט וועלכן זיי וועלן קענען טרעפן פאַרטראַכטע ווערטער. איינער פון די אָנפירער גייט אַרויס. דער צווייטער בלייבט צווישן די שפילער, וועלכע גיבן אים איבער דאָס וואָרט, וואָס מ'האָט צווישן זיך פאַרטראַכט. דאָן רופט מען אַריין דעם טרעפער. זיין געהילף הויבט אים אָן אויסצורעכענען פאַר שידענע ווערטער און פרעגט אים דערביי, צי דאָס איז דאָס פאַרטראַכטע וואָרט. אויפן אָפגעשטימטן מיט אים וואָרט, רופט ער אויס דאָס פאַרטראַכטע וואָרט. הער טרעפער, וואָס האָט קעסידער געענטפערט „ניין“, ענטפערט דאָן „יא“.

סימאָנים, לויט וועלכע מען קען טרעפן, זענען פאַראַן

פארשידענע. פאר דעם אָפּגערעדטן וואָרט זאָגט דער געהילף ארויס אַ נאָמען פון אַ שוואַרצן קעגנשטאַנד, אָדער פון אַ פּליי-סיקייט, אָדער אַ זאך, וואָס האָט פּיס (אַ כּייע, אַ טיש), אָדער אַ זאך, וואָס איז אין צימער א. אָו. וו.

עס קען אויך געמאַכט ווערן אויף אַזאַ אויפן: דער גע-הילף זאָגט קעסירדער ארויס ווערטער, וועלכע שמעלן צונויף מיט זייערע ראָשעמיוועס דאָס פּאַרטראַכטע וואָרט. פּאַר-שטייט זיך, אַז בייַדע אָנפירער דאַרפן צווישן זיך פון פּריער פּעסטישטעלן דעם סימען.

די שפּילער דאַרפן זיך באַמיען צו כאַפן דעם געהיימען סימען.

דריי מאַטבייעס

דו האָסט ליגן פאַר זיך אויפן טיש 3 מאַטבייעס. צייל הויך צו זיך אין האַנט אַרײַן די מאַטבייעס: 1, 2, 3. דאַן צייל ווייטער צוריק אַרויס אױפן טיש — 4, 5, 6. דאַן ווידער צו זיך אין האַנט אַרײַן — 7, 8. די דריטע מאַטבייע לאָז אויפן טיש און צייל ווייטער אַרויס פון האַנט — 9, 10. ביי 10 מוזן אַלע 3 מאַטבייעס ליגן אויפן טיש. בעט, אַז ווער פון די צוקוקער זאָל דאָס נאָכמאַכן. ס'זעט זיך זעלטן טרעפן עמיץ, וואָס זאָל דאָס קענען נאָכמאַכן, אַפּילע נאָכן צווייטן מאָל באַווייזן.

דער סילערונג:

די זאך באַשטייט אין דעם, אַז מען מוז אָנהויבן ציילן די מאַטבייעס, אַראָפּנעמענדיק זיי פון טיש. די צוקוקער באַמערקן דאָס נישט און הויבן אָן צו ציילן 1, 2, 3, אַרויסלייגנדיק די מאַטבייעס אויפן טיש. אויף דעם אויפן

וועט זיך דאָס קוינמאָל נישט איינגעבן. נאָר גוטע באַ-
אַכאָטער וועלן זיך אָנשטויסן אויף דעם.

א קלאַנג אין אַ גלאַז

נעם אַ גאָפּל אין דער לינקער האַנט אַריין. מיט 2 פינגער פון דער רעכטער האַנט דריק צוזאַמען צוויי ציין פון גאָפּל און גלאַז זיי מיטאַמאָל אָפּ. דער גאָפּל וועט אַרויסגעבן אַ קלאַנג. וואָרף אַריין דעם קלאַנג, וואָס איז געבליבן ביי דיר צווישן די צוויי פינגער אין אַ גלאַז אַווי, אַז דו זאָלסט זיך מיט רעד האַנט צום גלאַז נישט צורירן. אַלע וועלן דייטער לעך הערן (אויב עס וועט נאָר זיין שטייל), ווי דער קלאַנג שלאָגט זיך נאָכאַמאָל אָפּ אין גלאַז. מען דערקלערט דאָס מיט רעזאָנאַנס, עכא, מוזיק, פיזיק א. א.וו.; אויב עס זענען פאַרזאָן מוזיקער אָדער פיזיקער צווישן די אָנטיילנעמער, זאָלן זיי דערקלערן די וויסנשאַפֿטלעכע זייט פון דעם עקספּערימענט.

דערקלערונג:

דעם גאָפּל אין דער לינקער האַנט האַלט אַווי, אַז דער שפיץ זיינער זאָל זיין נאָענט פון טיש-אויבערפלאַך. נאָכן אָנשפּאַנען און צוריק אָפּלאָזן צוויי ציין, גיט עס אַרויס אַ קלאַנג און דער גאָפּל וויכירט ווייטער. ווען דו דירסט צו אומבאַמערקט דעם שפיץ פון גאָפּל צום טיש, כאַזערט זיך דער קלאַנג נאָכאַמאָל איבער גלייכ-צייטיק מיטן באַרירן דעם שפיץ גאָפּל צום טיש, מאַכט מען מיט דער צווייטער האַנט אַזאַ באַוועגונג, ווי מען וואָלט דעם קלאַנג, וואָס מען האַלט צווישן די פינגער, אַריינגעוואָרפן אין גלאַז. מען קען אויך דעם קלאַנג אַריינעוואָרפן צו זיך אָדער צו עמיצן אין מויל. דער עפעקט איז דער זעלבער.

גאנץ מאכן אַ צעריסענע סערוועטקע

לייג אַוועק אויף אַ טיש אָדער אויף אַ בענקל ווייט פון זיך עטלעכע פאַפירענע סערוועטקעס. בעט, אַז איינער פון די אַנטיילנעמער זאָל דערלאַנגען איינע פון זיי. סאַווייז אַלעמען, אַז די סערוועטקע איז גאַנץ. צערייס מיט ביידע הענט די סער-וועטקע אויף עטלעכע טיילן און וויקל זי צוזאַמען אין אַ קנוילכל. דאָס צוזאַמענגעוויקלטע קנוילכל נעם אַרײַן צווישן צוויי פינגער (גראָבן פינגער און ווייזפינגער) פון דער לינקער האַנט. נעץ איין ביי די ליפן דעם ווייזפינגער פון דער רעכטער האַנט און באַריר די סערוועטקע, אַזוי עטלעכע מאָל. דער-קלערסט דערביי, אַז דו קלעפסט צוזאַמען די שטיקלעך. גרויס איז אַלעמענס איבערראַשונג, ווען דו וויקלסט אויף די סער-וועטקע און עס ווייזט זיך אַרויס, אַז זי איז טאַקע גאַנץ.

ד ע ר ק ל ע ר ו נ ג :

איינער דו טרעסט צו צו דער שפּיל, גרייט זיך אָן אין דער לינקער האַנט אַ גאַנצע סערוועטקע, שטאַרק איינגעקנייטשט אין אַ קנוילכל. אַזוי ווי די סערוועטקע איינגעקנייטשטערהייט איז זייער קליין, איז איר לייכט צו האַלטן אין האַנט אַזוי, אַז קיינער זאָל דאָס נישט באַ-מערקן. ביים צוזאַמענוויקלען די צעריסענע סערוועטקע איז זייער לייכט איר צו מוישן מיט דער גאַנצער. די צע-ריסענע בלייבט ליגן אין אַ קנייטש פון דער לינקער האַנט.

גאנץ מאכן אַ צעריסן טאַשנטיכל (וואַריאַנט)

נעם ביי איינעם פון די אַנטיילנעמער אַ ווייט טאַשנ-טיכל, וויקל עס צונויף אין דער לינקער האַנט און שלעפּ אַרויס

אביסל איין שפיץ. זאָל איינער פון די אָנטיילקעמער אָפּשניידן
 דעם שפיץ מיט אַ שערעלע אָרער מעסערל. קנייטש נאָכאַמאָל
 שטאַרק איין דאָס טאַשנטיכל און וויקל עס דאָן אויף מיט
 ביידע הענט. עס וועט זיך אַרויסווייזן, אַז דאָס טאַשנטיכל איז
 נאָנץ און האָט אַלע פיר שפיצן.

דערקלערונג:

אין דער לינקער האַנט מוז פריער זיין צוגעטרייט נאָך
 אַ שפיץ פון אַ ווייס טאַשנטיכל. ביים איינוויקלען דאָס
 טאַשנטיכל, שטעלט מען אַרויס אָפּצושניידן דעם צוגער-
 גרייטן שפיץ. כּוּז דעם אַנצן טאַשנטיכל וועט נאָך אין
 האַנט פאַרבלייבן אַ רעשטל פון שפיץ; פון דעם איז
 אָבער זייער לייכט פאַטער צו ווערן.

דאָס ווונדער-גלאָז

נעם אַ גלאָז און וויקל עס גוט אַרום מיט אַ שטיק פּאַפּיר
 און בעט, אַז עמיץ פון די צוקוקער זאָל אַהין אַריינזאָרפן אַ
 מאַטבייע. טרייסל דאָס גלאָז אַזוי, אַז אַלע זאָלן הערן, אַז די
 מאַטבייע ליגט דאָרט. שטעל אַוועק דאָס גלאָז אויפן טיש מיטן
 דעק אַרויף, אַזוי, אַז די מאַטבייע זאָל זיין צוגערעקט מיטן
 אַרומגעוויקלטן גלאָז. הייס אַיינעם פון די צוקוקער אויפהויבן
 די האַנט אין דער הויך און פאַרמאַכן איר אין פּויסט. דו
 דערקלערסט, אַז די מאַטבייע וועט קומען צו אים אין האַנט
 אַריין. זעצסט זיך אַוועק נעבן טיש און דו שאַרסט מיטן
 גלאָז איבערן אויבערפלאַך פון טיש אַזוי, אַז מ'זאָל הערן דאָס
 קלאַפן פון דער מאַטבייע. הויכסט אויף דאָס אַרומגעוויקלטע
 גלאָז, קעדי זיך איבערצייגן צו די מאַטבייע איז נאָך דאָ.
 אַלע זעען, אַז די מאַטבייע ליגט נאָך. דו דעקסט ווידער צו
 די מאַטבייע מיטן גלאָז. אַזוי עטלעכע מאָל. דערקלערסט, אַז

אָט-אַט און ס'פאַרשווינדט די מאַטבייע. גיסט אַ שטאַרקן קלאַפּ
 איבערן פּאַפּיר און צו אַלעמענס שטוינגנס האָט זיך דאָס
 פּאַפּיר איינגעקניטשט אויפן טיש, פונקט ווי קיין גלאָז וואָלט
 דאָרט גאָרנישט געווען. דו גלעטסט דאָן פּאַנאַנדער מיט ביידע
 הענט דאָס פּאַפּיר און עס ווייזט זיך אַרויס, אז דאָס גלאָז
 איז גאָר פאַרשוונדן. דערקלערסט, אז דו האָסט עס אַדורכגע-
 האַקט דורכן טיש און דו נעמסט עס טאַקע אַפּער פון אונטערן
 טיש.

ד ע ר ק ל ע ר ו נ ג :

ביים דורכפירן די שפיל דארפסטו זיצן נאָענט צוגערומט
 צום טיש. ביי דער זייט, וווּ דו זיצסט, טאָרן זיך נישט
 געפינען קיין צוקוקער. נאָך אַ פּאַר מאָל אויפהויבן דאָס
 גלאָז, קעריי צו קאָנטראָלירן צו די מאַטבייע ליגט, לאָזטו
 אַראָפּ דאָס גלאָז צו זיך אויף די סני און ביי דיר אין
 האַנט בלייבט נאָר דאָס פּאַפּיר, וואָס האַלט זיך אין
 דער פּאַרם פון גלאָז. געדענק, דריק נישט צו צו שטאַרק
 דאָס פּאַפּיר.

דאָס פאַרשישענע שוועבעלע

נעם אַרויס פון מאַש דיין טאַשנטיכל, באַווייז, אז ס'איז
 ליידיק, לייג אַוועק דאָס טאַשנטיכל אויפן טיש און באַווייז,
 אז דו האָסט אויך גאָרנישט אין די הענט, עפן די פינגער,
 צו אַרויף די אַרבל. שפּרייט דאָן אויס דאָס טאַשנטיכל אויפן
 טיש און בעט, אז איינער פון די צוקוקער זאָל אַרויפלייגן
 אויפן מיטן פון טאַשנטיכל אַ שוועבעלע. זאָלן אַלע זיך פריער
 איבערצייגן, אז דאָס שוועבעלע איז גאַנץ. דעס איבער דאָס
 שוועבעלע מיט די שפיצן פון טאַשנטיכל און וויקל דאָס גומ
 צוזאַמען. זאָלן עטלעכע פון די צוקוקער צעברעכן אַ פּאַר

מאָל דאָס איינגעוויקלטע שוועבעלע. זאָלן זיך אויך די איבע-
 ריקע איבערצייגן. אז דאָס שוועבעלע איז צעבראָכן. מאָך דאָן
 מיטן איינגעוויקלטן טאָשנטיכל עטלעכע באַוועגונגען אין דער
 לופטן, זאָג אַ פּאָר נישט פאַרשטענדלעכע ווערטער (אַקוס-
 מאַקוס־פּאַקוס). נעם אָן מיט דער צווייטער האַנט אַ ברעג
 פון טאָשנטיכל און שאַקל דאָס אויס. צו אַלעמענס גרויסער
 איבעראַשונג וועט אַרויספאַלן אַ גאַנץ שוועבעלע. עפּשער
 טראַכטן די צוקוקער, אז דו האַסט איבערהגעבן דאָס שווע-
 בעלע, קענסטו דאָס איבערכאַזערן נאַכאַמאָל און זאָל מען דאָס
 שוועבעלע באַצייכענען. וועסט אַלץ דורספירן און ס'וועט צום
 סאָף אַרויספאַלן דאָס באַצייכנטע שוועבעלע אָבער ווידער
 נישט צעבראָכן.

דערפֿלערונג:

איידער דו פירסט דורך די קוגל, לייג אַריין אין די עקן
 אונטערן זיים פון טאָשנטיכל אַ צוויי גאַנצע שוועבעלעך.
 מאַך עס אזוי, מען זאָל עס נישט אַרויסווען. נאָכן צוזאָר-
 מענוויקלען דאָס טאָשנטיכל, רוקט אונטער צו צעברעכן
 דאָס שוועבעלע, וואָס ליגט אין זיים. דאָס שוועבעלע,
 וואָס איז אַריינגעלייגט געוואָרן דורך די צוקוקער וועט,
 פאַרשטייט זיך, בלייבן גאַנץ. דאָס קענסטו איבערכאַזערן
 אזוי פיל מאָל, וויפֿל שוועבעלעך דו האַסט צוגעגרייט
 אין זיים פון טיכל.

וון איז די מאַטבייע?

לייג אַוועק אויפן טיש אַ ס'ער גראַשן און דעק אים
 צו מיט דער רעכטער האַנט. הויב אויף אין אַ ווערטיקאַלע
 היכטונג די רעכטע האַנט און גלייכצייטיק דעק צו די מאַט-
 בייע מיט דער לינקער האַנט. רייב מיט דער לינקער האַנט

אויפן טיש אזוי שטארק, אז די מאטבייע זאל אריינקריכן אין טיש. הויב דאן אויף די לינקע האנט און צו אלעמענס פארד-וונדערונג וועלן די 5 גראשן אויפן טיש נישט זיין.

דער קלערונג:

איידער דו דעקסט צו די 5 גראשן מיט דער רעכטער האנט, מאך אביסל פייכט די דלאַניע נעבן די פינגער. ווען דו הויבסט אויף די רעכטע האנט, קלעפט זיך די מאטבייע צו. אין דער ערשטער סעקונדע פון אויפהויבן די האנט, דארפסטו אפילע די פינגער נישט פארמאכן. די מאטבייע קלעפט פעסט און ביים צוקוקער שאפט זיך נישט דער כשאד, אז דו האָסט די מאטבייע אויפגע-הויבן. דאן רייבסטו מיט דער לינקער האנט קלוימערשט אויף דער מאטבייע, קעדיי צו ציען די אויפמערקזאמקייט אויף דער לינקער האנט. אין דער זעלבער צייט פארבאט האלטסטו ערגעץ די מאטבייע — אויף די קני, קאפ א. א. וו.; קעדיי נאָכמער אָפצושוואַכן דעם כשאד, אז דו הויבסט אויף די מאטבייע מיט דער רעכטער האנט — צעשפרייט די פינגער, ווען דו דעקסט צו די מאטבייע.

וואסער פון א בלייפערער

פון א בלייפערער קען מען ארויסבאקומען וואסער. דו דערקלערסט די צושויער, אז קעדיי דאָס וואסער צו ברענגען אין באוועגונג, דארף מען מיטן בלייפערער עטלעכע מאל אָנ-קלאַפן אָן רעכטן עלנבוין. נאָכדעם נעמסטו דעם בלייער אין דער רעכטער האנט און סוועטשסט פעסט. צו אלעמענס גרויס פארווונדערונג וועלן פון בלייער אָנהויבן קאפען טראַפעלעך וואסער.

דער קלערונג:

איידער דו גייסט דורכפירן די שפיל, לייג אוועק אונטערן רעכטן אויער א שטיקל וואטע גוט איינגענעצט אין ווא-סער (נאך בעסער איז א שטיקל שוואם) ווען דו קלאפסט מיטן בלייער איבערן רעכטן עלנבוין, האסטו א געלעגנ-הייט אריינצונעמען דאס שטיקל וואטע אין דער רעכטער האנט אזוי, אז קיינער זאל עס נישט באמערקן. נעמט דאן אריבער דעם בלייער אין דער רעכטער האנט אריין און קוועטשט פון אים דאס וואסער. פון דעם שטיקעלע וואטע איז דאן שוין זייער לייכט פאטער צו ווערן, ווייל נאכן אויסטריקן דאס וואסער, איז עס זייער קליין. פארן צוטועטן צו דער שפיל דארפסטו זיך באמיען צו רעדן און באוועגן אזוי מיט די הענט, אז די צוקוקער זאלן דייטלעך זען, אז דו האסט גארנישט אין די הענט און צווישן די פינגער. דאס וועט אפשוואכן דעם כשראך ביים אדורכפירן די שפיל. די האנטפלאך דארף זיין געווענדעמ צו זיך, קעדיי די צוקוקער זאלן נישט באמערקן דאס שטיקעלע וואטע.

צוויי 5-ער-גראשנס

האלט צוויי 5-ער גראשנס, אָנגעשפארט מיט די האַנדן איינער צום צווייטן, מיט 2 פינגער (מיטן גראָבן פינגער און זײַז־פינגער) אזוי ווי אויף דער צייכענונג:

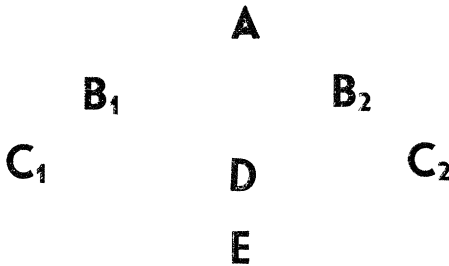


קענסט פריי באוועגן מיט דער האנט אין אלע ריכטונג
 נען און די צוויי מאטבייעס וועלן נישט אראפפאלן. אלע וועלן
 דאס וועלן נאכמאכן, אבער דאס וועט זיך קיינעם נישט איינ-
 געבן. קעדיי דו זאלסט עם יא קענען מאכן, דארפסטו פריער
 זיך צוגרייטן א שוועבעלע, וואס זאל זיין פונקט אזוי גרויס,
 ווי ביידע מאטבייעס. דאס שוועבעלע שפאר אונטער אויף דער
 צוויטער זייט פון די מאטבייעס, ווי אויף דער צייכענונג „ב“
 אזוי, אז קיינער זאל דאס נישט באמערקן. מיט די „פארקוי-
 שעפטע סײער גראַשנס“ וועסטו שטארק אויסנעמען ביי דינע
 באוויירן אָדער עלטערן.



דער טרעפער

דער טרעפער לייגט אויס אויפן טיש אָדער אויף דער
 פּאָדלֶאָנע באַב, אָדער מאטבייעס, קנעפלעך, שוועבעלעך אין
 אזא מיין סידער:



דער טרעפער לייט אַרויס אין אַן אַנדער צימער, אָדער
 מען פאַרשטעלט אים די אויגן. איינער פון די שפילער דאַרף
 אַנדירן איין מאטבייע און דער טרעפער דאַרף אַנטווייזן, וועלכע
 מאטבייע מען האָט אָנגעדריט. ער מאַכט עם אַ דאַנק אַ גער
 היימען געהילף, וואָס זיצט צווישן אוילעם און גיט אים סימאָך

נים: ביי "א" גיט ער א קראץ אין שטערן, ביי "ב" — דאָס רעכטע אויג, ביי "ב2" דאָס לינקע אויג, ביי "צע" דעם לינקן אויער, ביי "דע" ווישט ער די נאָז, ביי "ע" גיט ער אַ לעק מיט דער צונג. דער אוילעם קען בעשום אויפן נישט סאָפן דעם סאָד פון דעם טרעפער, אויב דער געהילף מאַכט עס פאַרויכטיק און ציט נישט אויף זיך די אויפמערקזאַמקייט.

דער העלזער

דער אָנפירער הויכט אָן:

— מיר האָבן דאָ צווישן זיך אַ באַווער (אָדער באַווער-טע — רופט אָן דעם נאָמען פון אַן אַנטיילנעמער), וואָס האָט אויסערגעוויינלעכע פעיקייטן. ער (זי) קען טרעפן וועגן וואָס מיר טראַכטן!

ער (דער אָנגערופענער) וועט אַרויסגיין. מיר וועלן זיך אויסקלייבן אַ צאָל און דאָן וועט ער די צאָל טרעפן. דער אָנגערופענער גייט אַרויס פון צימער און די אַנטייל-נעמער באַשטימט די צאָל. דער „העלזער“ קומט צוריק אַריין, באַרירט אַלעמען, אָדער אַ טייל פון די אַנטיילנעמער, קוקט גוט אַריין אַלעמען אין די אויגן און זאָגט גלייך די פאַר-טראַכטע צאָל.

מען קען דאָס עמלעכע מאָל איבערבאַזערן און שמענדיק וועט דער „העלזער“ טרעפן.

דער קלערונג:

ווען דער „העלזער“ קומט צוריק אַריין אין צימער, דירט ער אָן אַ טייל אַנטיילנעמער. ביידע הענט לייגט ער צו צו די באַסן. ווען דער „העלזער“ דעחנייט צום אָנפיר-דער אָדער צו אַן אָפגערעדטן מיטשפילער, גיט אים דער לעצטער אויס די פאַרטראַכטע צאָל: ער באַוועגט מיט די

קינבאקן (דורך צוזאמענדרוקן די ציין) אזוי פיל מאָס, וויפל עס כאַטרעפט די פאַרטראַכטע צאָל. די צאָל באַדוועגונגען פון די קינבאקן פילט דער „העלזער“ דורך די הענט.

טרעף די נומערן

צו דער שפיל זענען נויטיק א 10—15 (לויטן סיידער) נומערירטע צעטעלעך. דער אָנפירער צעמיישט די צעטעלעך, און זיי זאָלן נישט ליגן לויטן סיידער. נאָך בעסער איז, און אָנטיילנעמער זאָל צעמישן די צעטעלעך. דער אָנפירער צעט טיילט דאָן די צעטעלעך צווישן די אָנטיילנעמער. דערביי טאָר קיינער נישט קוקן, וואָס פאַראַ נומער ער האָט. דער אָנפירער בעט דאָן ביי איינעם פון די שפילער, צום ביישפיל, דעם צעטל נומער 3. דער דערמאָנטער שפילער גיט דאָן אַוועק דעם צעטל און טאָר דערביי נישט אַ קוק טאָן, צי ער האָט טאַקע דעם נומער. דער אָנפירער בעט דאָן ביי אַ צווייטן, צום ביישפיל, דעם צעטל נומער 5, ביי אַ דריטן — נומ' 8, ווייטער — 2, 4, 12 א. א. וו.; די אַלע אָנגעוויזענע שפילער גיבן אַוועק די צעטלען און קאָנטראָלירן נישט, צו זייערע צעטלען זענען אַזעלכע, וועלכע דער אָנפירער בעט. דער אָנפירער דער דערמאָנט, וועלכע נומערן ער האָט געבעטן און צו אַלע מענעם שטוינונג ווייזט ער, און ער האָט טאַקע באַקומען די אָנגערופענע נומערן.

דערקלערונג:

פאַרן פאַנאָנדערטיילן צווישן די אָנטיילנעמער די צעטעלעך, דאַרף מען אומבאַמערקטערהייט אַ קוק טאָן, וואָס פאַראַ נומער ס'האָט דער לעצטער צעטל. לאָמיר אָנזען

מען, אז עס איז געווען נומער 3. ביום פארטיילן די צעטל
 לען דארף מען געדענקען, ווער עס האָט באַקומען דעם
 צעטל נומער 3. מען בעט ביי אַ באַליבטן שפּילער דעם
 צעטל 3. ס'ווייזט זיך אַרויס, אז דער דערמאָנטער שפּיר
 לער האָט געגעבן דעם צעטל 5. דער אָנפירער בעט דאָן
 ביי אַ ווייטערדיקן דעם נומער 5. דער פירער בעט הייסט
 עס אזאָ נומער, וואָס ער האָט שוין אין האַנט. ביים
 סאַמע סאָף, ווען דאָס לעצטע צעטל איז געווען צב"ש
 12 -- בעט ער דעם נומער 12 ביי דעם שפּילער, וואָס
 האָט געוואָלט דעם נומער 3.

ווי ליגט די מאַטבייע?

מען ליגט אוועק אויפן טיש צוויי פאַרשידענע מאַט-
 בייעס, צב"ש 5 און 10 גראַשן. דער אָנפירער פאַרמאַכט די
 אויגן אָדער דרייט זיך אויס, און איינער פון די שפּילער דעקט
 צו מיט די הענט די צוויי מאַטבייעס (אונטער יעדער האַנט
 איין מאַטבייע). דער פירער בעט דעם שפּילער אויפהויבן די
 האַנט, ווי ס'ליגן די 5 גראַשן און דאָן צוריק אַראַפּלאָזן. דער
 אָנפירער עפנט אויף די אויגן (אָדער דרייט זיך צוריק אויס)
 און דארף טרעפן, אונטער וועלכער האַנט עס ליגן די 5 גראַשן
 און ווי די 10 גראַשן. דער אָנפירער בעט דעם שפּילער פאַר-
 מאַכן און צוריק עפענען דאָס לינקע אויג, דאָן דאָס רעכטע
 אויג. פאַרווונדערט פון איבעראַשונג בלייבן אַלע, ווען דער אָנ-
 פירער טרעפט מיט דער פולער זיכערקייט, ווי ס'ליגט יעדע
 מאַטבייע.

דער פּלערונג:

דער איינפאַל באַשטייט אין אויפהויבן די האַנט און צו-
 ריק פאַרדעקן די מאַטבייע. באַטיש דער אָנפירער זעט

נישט, וועלכע האנט דער שפילער האָט אויסגעהויבן. ווען
מ'האַלט אָבער אַ ווילע אין דער הויך די האַנט, לויפט
אָפּ דאָס בלוט און זי ווערט בלאַסער, ווי די צווייטע
האַנט. ווען דער אָנפירער לרייט זיך צוריק אויס מיטן
פאַנים צום שפילער און באַמערקט איין האַנט אַ בלאַסערע,
ווייסט ער שוין, אז דאָרט ליגן די 5 גראַשן. קיינער פון
אייז מעגלעך.

מאַטבייעס אין קאָפּערש

עס ליגן אין אַ קאָפּערש פון 3 ביז 5 פאַרשידענע מאַט-
בייעס. דער אָנפירער פאַרמאכט די אויגן (אָדער דרייט זיך
אויס) און בעט איינעם פון די שפילער אַרויסנעמען איין
מאַטבייע און דאָן צוריק איר אויסמישן מיט די איבעריקע.
דער אָנפירער דרייט זיך צוריק אויס און טרעפט, וועלכע
מאַטבייע דער שפילער האָט געהאַלטן אין האַנט.

דערקלערונג:

די קונץ באַשטייט אין דעם, וואָס די מאַטבייע ווערט
אָנגעוואַרעמט, ווען דער שפילער האַלט זי אַ ווילע אין
האַנט. דער אָנפירער נעמט דאָן קעסיידער יעדע מאַט-
בייע צו זיך אין האַנט אַריין און דעחפילט, לויט דער
וואַרעמקייט, וועלכע מאַטבייע דער שפילער האָט געהאַלטן.
מען דאַרף דאָס מאַכן אַזוי, ס'זאָל נישט ווערן אויפ-
פאַלנד פאַר קיינעם.

דער טאַנצנדיקער פאַפּראָם

לייגסט אַריין אַ פאַפּראָם אין אַ פּלאַש און לויט דיין
קאָמאַנדע וועט דער פאַפּראָם טאַנצן און שפּרינגען.

דערקלערונג:

צו דעם פאפיראָס בינד צו אַ לאַנגן פּאַרעם, וועלכער איז מיט איין עס צוגעבונדן צו אַ קנעפל פון דין מאדינאָר-קע. ווען דו רעדסט צום פּאפיראָס און גיסט אים באַפעלן: הויב זיך, שפּרינגראַונטער א. אַז. וו., באַוועגסטו דאָן מיטן קערפּער און ציסט דערביי דעם פּאַרעם, צו וועלכן עס איז צוגעבונדן דער פּאפיראָס.

ענטפערן אויף נאָך נישט געלייענטע פּראַגן

צו דער שפּיל איז נויטיק: שרייב-פּאפיר און בלייערס. יעדער שפּילער שרייבט אָן אַ פּראַגע און וויקלט צונויף דאָס צעטעלע און גיט עס אַוועק דעם אָנפירער. צווישן אַלע פּראַגן לייגט דער אָנפירער אויך אַריין זיין פּראַגע. דער אָנפירער נעמט דעם צעטל אין האַנט אַריין, לייגט עס צו צום שטערן און ענטפערט אויף דער פּראַגע, וואָס איז פּאַרשריבן אין צער טעלע. ער וויקלט אויף דאָס צעטעלע, לייענט איבער די פּראַגע און דערקלערט די שפּילער, אַז ער האָט געטראָפּן. דער אָנפירער נעמט אַ צווייט צעטעלע אין האַנט אַריין, מאַכט דורך די גאַנצע „צערעמאָניע“ און ענטפערט גלייך, פּאַרשטייט זיך, ריכטיק אויף דער פּראַגע. די זעלבע זאך קומט אויך פּאַר מיטן דריטן צעטל, פּערטן א. אַז. וו.; צום סאָף ווייזט דער אָנפירער אַלע צעטעלעך און עס ווייזט זיך אַרויס אַז ער האָט ריכטיק געענטפערט, כאַטש ער האָט די פּראַגן נישט געלייענט.

דערקלערונג:

ביים ערשטן צעטל גיט דער אָנפירער דעם ענטפער אויף זיין אינגענער פּראַגע. ביים צווייטן צעטל גיט ער דעם ענטפער אויף דער פּראַגע פון ערשטן צעטל. ער האָט

דאך די ערשטע פראגע דאן שוין געלייענט. ביום הדימן
צעטמ'ל גיט ער דעם ענטפער אויף דער צווייטער פראגע
און אזוי ווייטער. די לעצטע פראגע נעמט דער אָנפיר-
דער זיין איינגענע. אין רעזולטאט באקומט זיך, אז דער
אָנפירער האָט ריכטיק געענטפערט אויף אלע פראגן,
באָטש ער האָט זיי פריער נישט געלייענט.

אִי נֵה אֵלֵּט

ז"י ט

3	1. רואיקע שפילן
55	2. באַוועגלעכע שפילן
101	3. שפילן מיט א פילקע
121	4. סקוימישע שפילן
135	5. פאַרוויילונג-שפילן
163	6. קונצן

